昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号通巻14号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

ニューゲーム ◆ラビオ・レプス
◆クエスター ◆虎への道

AMショー先取り!!
出展作品バッチシ

レインボーアイランド
フルスロットル
魔獣の王国
オペレーションウルフ
パックマニア
タッチダウンフィーバー
ストリートファイター

いつも人気ページ
ゲーメストアイランド
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
君こそゲーメスト

7・8面クリア 2周目突入!
R-TYPE

跳べ・撃て・走れ!
ブラックドラゴン

各面攻略
ブラックアタック

空中戦で勝負だ!
タッチダウンフィーバー

反射神経がモノをいう
プランプポップ

ぜんじ秘伝の攻略
ストリートファイター

11月号
定価480円



ラビオ・レプス
RABIO LEPUS TM
© V-SYSTEM
平和なバニーランドに
おとずれた突然の危機。
2匹のUSAG1は
ビームとミサイルを
駆使して王女を
救出できるか！
2人同時プレイ
コンティニュー機能
ちっちゃなヒーロー大奮闘！
勇気を出して邪悪な敵に立ち向え!!
PUSH 2P-BUTTON TO JOIN!
But Princess ......
EMPTY!
PUSH 2P-BUTTON TO JOIN!
SYSTEM
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

あの名作バブルボブルの
続編がついに登場。

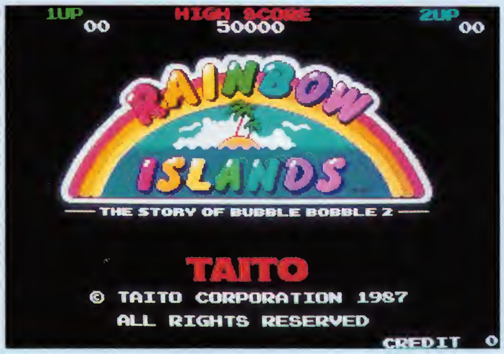
その名は

レインボーアイランド

前作を上回るスケール

バブルボブルの作者で知られるMTJ氏がいよいよ続編をひっさげて再登場だ。

キャラクターの多さで知られた前作だが、なんと今回はさらにその10倍の量のデーターを使用しているという。いかに膨大なゲームかがわかると思う。今、その全貌が我々の前に明らかにされようとしている。乞う御期待! 以下次号! なんて事はない。さあ、紹介といこう。



タイトル画面。

ストーリー

みごと人間の姿にもどったバビー(バブルン)とボビー(ボブルン)は、助けた両親より虹の魔法を授かりました。

そんなある日、宝探しに「レインボーアイランド」へ出かけた2人は、そこで意外な事実に出くわします。

「意外な事実」とは? 乞う御期待! 以下次号! (しつこいか)

登れ登れエ!

ゲームの目的は自機(バビー)を操作して上(ゴール)まで登ること。上まで登りきれば1ラウンドクリア。

4つのラウンドで1つの島(ワールド)を構成していて、7つの島を全部クリアすれば、一・応・クリアです。

操作系は左右の2方向レバーに、虹を出すボタンとジャンプボタンの2つです。バブルボブルの操作系とほぼ同じと思って構わないと思います。

基本テクニック

デモ画面の写真を見て下さい。

まず、虹を直接当てて殺す「レインボーアタック」。これは、最も初級のテクニックです。敵の弾は「レインボーアタック」で防げます。

さらに、頭突きやボディアタックで虹を崩せば、真下の敵を殺せます。また、虹はくっついていれば、連鎖崩しが可能です。

以上が敵を殺す2大パターンです。よーく頭にたたき込んで下さい。

次は虹を使った移動テクニック。

虹に向けてレバーを入れると、床づたいに虹を登ることができます。虹の中央まで登ってレバーをニュートラルに







デモ画面の写真。説明をよく読んでネ。



ワールド1は昆虫の世界です。



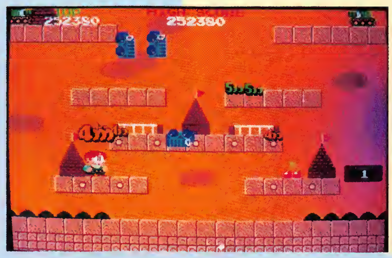
一定時間でハリーがかかり、この後、水がせまってきます。



おおーっと。闘いの床下浸水かアー!

ワールド１のボスはクモだ。あっち行け！





まとめて殺したところ。４千点。



最後まで登れば、フルーツボーナスが…。ちなみに私はピーマンはきらいです。



ボスを倒すとボーナスだ。ダイヤは10万だゾ！



ワールド２。ボスのヘリコプターの顔がカワイイ。



ワールド２のボス。虹くずしを使え！

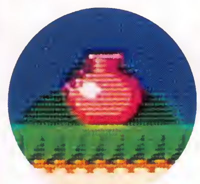
すると虹の上で止まれます。

この技は、上の方に敵がうろついていて、むやみにジャンプするとやられてしまうような時などに使うと良いようです。

又、ジャンプボタンを押しっぱなしにすると、虹の上でもジャンプできます。これはバブルボブルの「バブルジャンプ」と同じテクニックです。

以上が虹を使った基本的な移動テクニックです。これらを応用すれば、かなり複雑な動きができるはずです。

パワーアップアイテム



♡赤いつぼ――虹の山が増えます（３つまで）。



♡くつ――移動スピードがアップします。



♡黄色いつぼ――虹が速射になります。

取材段階では、自機のパワーアップアイテムは以上の３つしかありませんが、まだまだ増えるそうです。

虹を使いこなせ！

フルーツやアイテムは自機で直接触れなくても、出した虹が触れれば、ちゃんと回収したことになります。離れたフルーツやアイテムを回収するのに有効です。

又、虹をくずして虹のかけらでもアイテム等を回収できます。

さらに、地中に隠されたフルーツやアイテムを地面に虹をかけることでサーチし、地表に出現させることができます。（空中に隠れてることもあるぞ？）

敵をまとめて殺すと、バブルボブルのまとめ割りと同様の点数が入りますが（２匹で２千、３匹で４千、……７匹で６万４千、さらに８匹以上まとめてやっつけるとなんと10万点入ります。（しかし本当にできるのだろうか……）



赤い星を取ったところ。これは強い。



黄色い星を取ったところ。



ダイヤを集めて1UP。左下の４つ葉のクローバーは…。

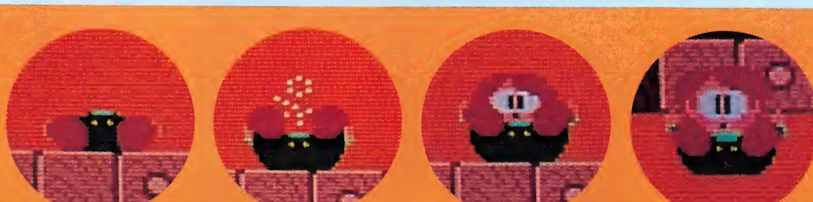
お楽しみはこれからだ！

バブルボブル２ともいうべきレインボーアイランドは、知られざる多くの謎と未知の部分をはらみ、君の挑戦を待っている。

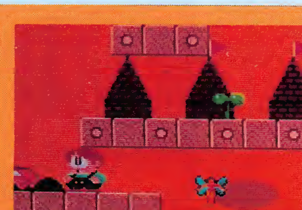
今回は基本的なことを中心に紹介したので、もう一度よく読み返して、頭に入れておいて下さい。

次回からも、さらに密着してビシバシ紹介していくぞ。乞う御期待！

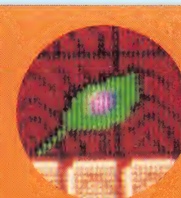
（GOD鈴木）



やられたところ。こうならないように。



妖精が守ってくれてる之図。



くじゃくの羽。取れば妖精がつきます。

先取り エイ・エム AM ショー!

魔獣の王国

禁断の棺から蘇った魔王をたたけ!

シンプルな感じのゲームだけれど、プレイしてみて、奥の深いゲームだと思ったよ。先へ進めば進むほど奥の深さ、面白さが分かってくる…そんなゲームだ。SPY大和が思わず「これは買い!」と叫んでしまった。

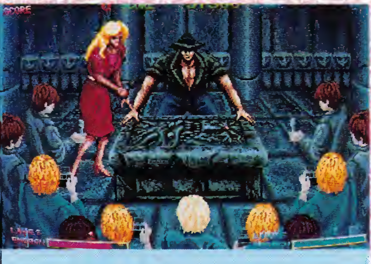
ストーリー

考古学者コンドル教授が、遺跡より太古の柩を発見、現地にて記者会見を行った。

その時、柩より魔王が飛び出し、考古学者と女性レポーターを魔界へ引き込んだ。考古学者、レポーターの2人は、魔王を倒し、自分の世界に無事帰る事が出来るだろうか?



棺より魔王が復活、この後2人は…



男はインディーのよう、女性はレポーター。



さすがコナミのグラフィクですねー。



ゲーム全体のMAP。2人は魔界へ引き込まれたのだった。

HOW TO PLAY

○左側(LABRYNA)、右側(CONDOR)で同時にプレイすることもできるよ。

○いつでもどこでも途中参加可能。(ただし最終ステージはダメ。)

○コンティニューは3回まで出来る。(途中参加なら、いくらでもできるよ。)

○コイン投入後、スタートボタン(パワーアップボタンを使用)を押すとゲームスタート。

○8方向レバーで操作し、ショットボタンで攻撃、ジャンプボタンでジャンプ、パワーアップボタンでパワーアップをする。又、マップボタン(1Pボタン)を押すことにより、マップが現われ、KEYやEXITの位置を表示するぞ。

○KEYを持ってEXITに入ると、次のステージへ移れる。

○エネルギーが無くなるとプレイヤーが1人減る。

パワーアップ

パワーアップは一定数の敵を倒す毎にパワーボールが出る。そのパワーボールを取る毎に、レベルメーターに表示されたパワーアップが光り、パワーアップ出来る事を知らせるぞ。

パワーアップボタンを押すと、その時指しているパワーアップをする事が出来る。

又、フードを取ると、一定量のエネルギーが回復する。



フード!?のコーラ。宝石のようなパワーカプセル。

パワーアップの種類

●スピードアップ
移動速度、ジャンプ距離が向上する。

●ダイナマイト
ダイナマイトを発射できる。

●マシンガン
連射がきくぞ! 押しっぱなしでOKだ。

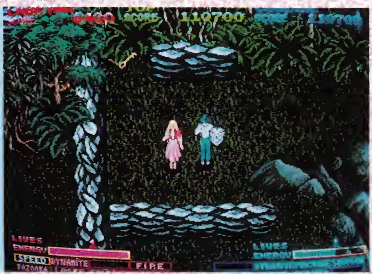
●ショットガン
10方向に撃てる。ただし、連射できないよ。

●ファイア
火炎放射ができる。壁もぬける。

●レーザー
レーザー光線がうてる。破壊力バツグンだ!

●バズーカ
バズーカ砲をうてる。広範囲の敵をやっつけられる。

●シールド
盾を身につけ、敵からのダメージを受けにくくする。



たてが取れたので記念写真。レディーファーストは…

ステージ紹介

ステージ数は全16ステージだが、今号では4面まで簡単に紹介しよう。

▼1面(MERCEDIA)

ゲームはここからスタートする。1面なので、特に難しいことはないよ。巨大な沼人間が登場したりするが、こいつはそんなに強くないので大丈夫だ。地形のはしの方へ行くと崖になっていて、地形から踏みはずすとすべり落ちていきそうになるが、ジャンプボタンをひたすら連打すると復活することができるぞ。

又、いつまでもクリアしないでいると、べらぼうに強い牛人間(?)になぶり殺しにされるので注意しようね。



牛人間いわく「片腹いたいわ」



インディーもどきいわく、「お前の力はそんなものよ」



ウドの大木、沼人間。レーザーなら楽勝。



レポーターの最期。足がいかにも女性している。

▼2面 (MATIGU)

草が茂っており、上空よりあらわれる魔王の火の玉が落ちた所より草が燃えはじめるのだ。なかなかの迫力。

▼3面 (EYBENS)

木のふりをしているモンスターが本性をあらわして、触手をのばして攻撃してくる。つかまえたプレイヤーを口もとに運んで食べてしまう。食べられたらもちろん一発死にだ。

でも、つかまった場合は、レバーをガチャガチャやればふりほどくことができるよ。

▼4面 (NICOLIA)

左、中央、右と大きく3つの高台があり、その間には丸太つり橋がある。丸太つり橋は、乗っているとだんだんくずれ落ちていくよ。なかなか広いマップだよ。



橋はバックランドのように落ちていく。気を付けろ!!



この面のMAPはかなり広い。どの面もまずカギの位置を。



つかまったレポーター。なんてHなモンスターだっつ。



さようなら〜、とスキップする非情な相棒。



出たぞドラゴン。ドラ○ンス○リットから乱入か?

プレイしてみた感想を率直に言うと——

おもしろいし、プレイヤーとして手応えを感じたよ。沙羅曼蛇、ウェック・ル・マン24以来、鳴りをひそめていた感のあるコナミが久々に相応のパワー、実力を発揮するんじゃないかな。クリーンヒットの予感がするぞ。

やっぱり、ゲームは㋝、㋟だけじゃ活気が出ないよ。コナミが暴れなきゃ話にならないんじゃない。押し出しの四球やしぶいヒットを狙うコナミなんて魅力ないぞ。突然、場外ホームランをかっとばすパワーを見せつけるコナミじゃなきゃ、コナミじゃないよ。(SPY大和)





一面のボス、テツーシ。パンチをくらえ！



各面をクリアするとニンジンが降ってきます。一人用だとほとんど集められない。



この爆弾がかなりつらい。



2Pのオープニングデモ。この動きは一見の価値アリ。

タイトル画面。シンプルです。



感じる、感じるゾ、新しい胎動を。発震源は京都だ！

ニュータイプ・シューティングゲーム

ラビオ・レプス
RABIO LEPUS



全体の図。



うーん。京都してるなァ。

ン？ビデオシステム

ビデオシステムとは京都に本社をおく、麻雀ゲームのメーカーだ。

エ？　そんなメーカーがシューティングゲームなんて、作れるのかって？　失礼な！

確かに、ビデオシステムは、今まで麻雀ゲームしか発表していません(「お雀子館」等)。しかし、もともとは、アクションゲーム志向のメーカーで、実に1年にもわたる開発期間を経て、今回のゲームを出すに至ったのだ。

我々ゲーメスト取材班は、問題のそのゲームを確認すべく、京都へ飛んだのであった。ビデオシステムのニューゲームとは一体……。

それは単純明快なシューティングゲームだ！

操作方法は8方向レバーにボタン2つ。前方向に出る弾とミサイルボタンだ。

ちなみに、ミサイルは通常弾に比べ破壊力がある分、数に限りがあり(補給可)、むやみに使いまくらないことだ。

場所によっては、ミサイルを使って突破しなければならない、と思われる所もあるので、その時に「しまった、ミサイルがないゾ」なんてことがないよーに。

パワーアップは自機が一定時間無敵になるものと、ミサイルが貫通弾になるものだけ。近頃流行の派手なパワーアップはほとんどなく、ちょっと物足りない気もするけど、反面その素直なゲーム性は、初心者でもスムーズにゲームを楽しめるという利点がある。

最近のシューティングは操作、パワーアップが複雑で、年配の人、あるいは初心者はついていけない、という声もあるし、その点、ラビオ・レプスは安心して遊べるシューティングと言えるだろう。

ストーリーとルール

連れ去られたウサギ国の王様とお姫様、その妹（単なるバニーガールという噂もあるが）を助けに行くのが基本設定です。

ゲーム展開は大きく分けると以下の3つに分けられ、それぞれのステージに対応しています。

いい名前待ってます

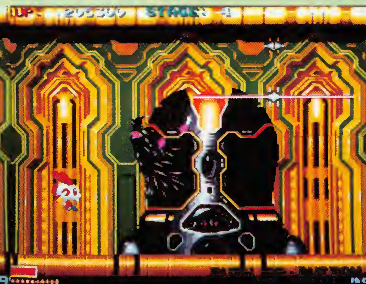
自機のキャラは、文字通り「あかうさぎ」「みどりうさぎ」のコードネームがついているのだけど(かなりいい味出してるという噂もあるが)、もし、もっといい名前を思いついた人、ゲーメスト編集部に応募して下さい。御意見待ってます。



5面のボス、ドターマ。レーザーのタイミングを見切れば楽勝。



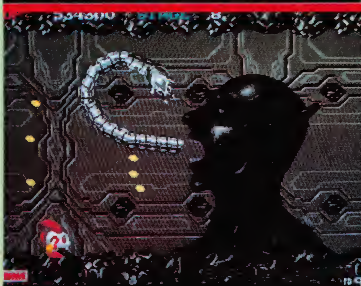
お姫様の妹だよ〜ん。先はまた長いゾ。



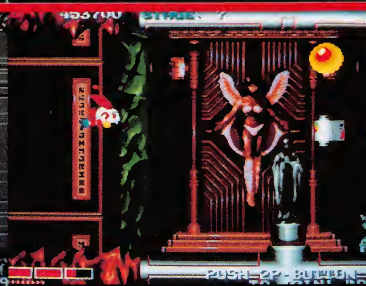
4面のボス、ムービンクコア。弾を見切れ。



無敵の状態。強い強い！



8面ボス、コーレムヘッドとサナダワーム。三日月よけしかない！



この背景がなかなか。右上の黄色のボールは障害物です。



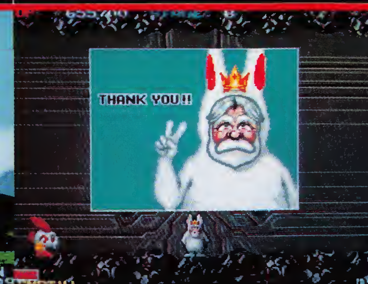
6面のボス、テヌキーチャウト（笑）。いー味出してるなァー。



ミサイル発射。強い強い。

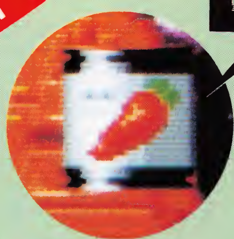


そりゃ負けるわな。ここら辺はかなり鬼。



個人的にはこの王様が一番好きです。キャラクター商品化の噂も……。

アイテム紹介



ターゲットドラム。
撃つとアイテムに変わります。



プレゼントミサイル。
ミサイルが増えます。



リボン。
これを持ってると、ミサイルが貫通弾になります。



キャロット。
ゲージが増えます。



たぬきのタンタン。
取れば無敵。



ボーナスとっくり。
得点になります。

●スペースシップ（ステージ1〜4）
●アステロイドベース（ステージ5〜8）
●プラネット（ステージ9〜12）

クリアするごとにお姫様の妹、王様、お姫様それぞれを救出した事になり、最後のお姫様を助ければ、ゲームエンドです。

画面を見てもらえばわかる通り、横スクロールのシューティングゲームで、もちろん2P同時プレイ可です。

ゲームの初めに、まず2つのコースを選択できます。

●ノーマルコース（初級・中級者用）
●エキスパートコース（上級者用・得点2倍）

当然ノーマルコースから始めるのが無難でしょう。エキスパートは、はっきり言って鬼です。

エキスパートは、ノーマルコースの弾数を単に増やしたのではなく、敵の配置等も変えてあり、それなりに違ったものになっています。

エンディングもノーマルとエキスパート、それぞれ違ったものが用意されています。

ダメージ制で3ゲージありますが、別に3回喰らえば終り、という訳ではなく、単なる区切りだと思って下さい。

ダメージを受けるたびに、ゲージは少しづつ減り、敵の種類によって、そのダメージ度（ヒットポイント）は違います。

又、アイテムでニンジンが出てきますが、それらを回収するたびに、ゲージは少しづつ回復します。

もちろんゲージ全部なくなればゲームオーバーです（コンティニュー可能）。

基本的には、上下の壁や柱にあたっても大丈夫ですが、スクロールにおしつぶされる場合はあります（強制スクロール）。

ちょっとおもしろい技を2つ、紹介しましょう。1つは地面にピッタリついている状態で、おもむろにレバーを上に入れると、ピョーンと急スピードでジャンプします。使えるかどうかは君の腕次第でしょう。

もう1つは、敵にかなり接近して撃つとパンチになります。危険な反面、普通弾とは比べ物にならないほどの破壊力があります。

絶対一見の価値アリ！

とにかく、まずゲーム画面を見てほしい。

自機のウサギのキャラやニンジンの様にコミカルなキャラから、ハードSF風の緻密なキャラや背景等、実にさまざまな要素が渾然一体となり、独特の摩可不思議な世界を完成させているのがわかるでしょう。

実際、グラフィックの凝り方には、なみなみならぬ物があり、「見てるだけでも楽しめる」ゲームに仕上がっています。

又、王様等を救出した時やゲームスタート時のデモも、実に嫌味のない、良くできた仕上がりになっていて、楽しませてくれます。

とにかく、ひたすら楽しむ為に作られたゲーム。

今最も気になるメーカー、ビデオシステムの快心作「ラビオ・レプス」、チェックを忘れないよーに！ ゲーム場で、君を待ってるぞ。

（GOD鈴木）

SONY

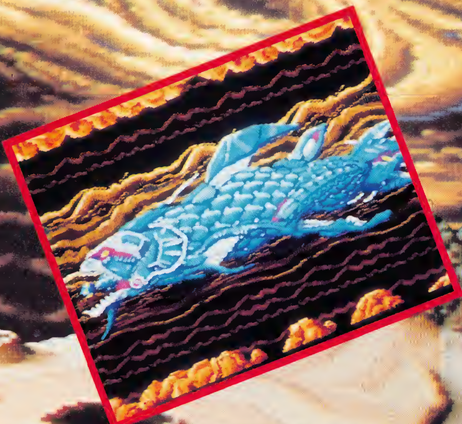
Sony Video Software International

タイトーの大人気ゲームをビデオで見る。
名人だけが知っている衝撃・痛快なゲーム世界

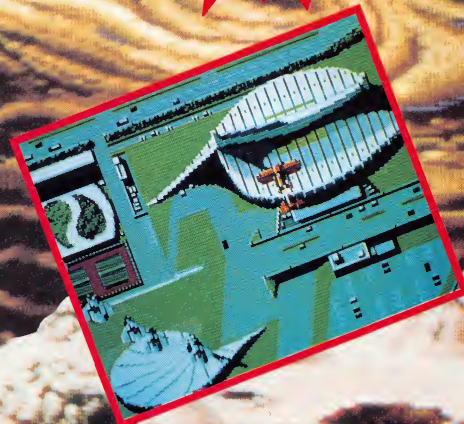
アーケードゲーム・ファン必見！モデル・シミュレーションをビデオ化。

3タイトル一挙登場……好評発売中……

ビデオカセット特別価格 ¥3,500







ダライアス

究極のスクロールシューティング・ゲームが、シミュレーション・ビデオになった。ビデオゲーム初、驚異の3面マルチビジョン。11種類の巨大戦艦、5種類のマルチエンディングのすべてを、このビデオで体験。
〈カラー/ステレオ/20分〉
ビデオカセット：Beta hi-fi 35QS5017、VHS hi-fi 35ZS5017 各¥3,500
ビデオディスク：〈光学式〉50LS5017 ¥5,000

奇々怪界

巫女の小夜ちゃんが、とらわれの七福神を救うため、奇々怪界で大活躍。わんさかとむらがる妖怪たちをくぐり抜け、七大妖怪に挑戦する小夜ちゃんの運命はいかに。そして、ユニークな最終面に興味津津！
〈カラー/ステレオ/20分〉
ビデオカセット：Beta hi-fi 35QS5018、VHS hi-fi 35ZS5018 各¥3,500
ビデオディスク：〈光学式〉50LS5018 ¥5,000

スクランブル・フォーメーション

TOKYOの上空を舞台に展開する大スクランブルをシミュレーションで体験する幸せ！ 9パターンのフォーメーションを駆使して美しく戦う姿は未知の感動。ゲームと違い、ゆっくり楽しめるビデオは最高。
〈カラー/ステレオ/20分〉
ビデオカセット：Beta hi-fi 35QS5019、VHS hi-fi 35ZS5019 各¥3,500
ビデオディスク：〈光学式〉50LS5019 ¥5,000

TAITOスペシャル

タイトー製3大ゲームの人気の秘密がこの1本に結集。ダライアス(20分)＋奇々怪界(20分)＋スクランブル・フォーメーション(20分)をまとめて収録。

ビデオカセット ¥10,000

〈カラー/ステレオ/60分〉 ビデオカセット：Beta hi-fi 00QS5020、VHS hi-fi 00QS5020 8 8mm 00HS5020 各¥10,000



電話でお申し込みの方に！ いずれのコースでも 特製テレフォンカードをプレゼント！

電話でお申し込みいただけます。

▼お取り扱い商品

A コース ダライアス＋奇々怪界＋スクランブル・フォーメーション
ビデオカセット：βまたはVHS 3本セット¥10,500

B コース ダライアス＋奇々怪界＋スクランブル・フォーメーション
ビデオディスク：〈光学式〉3枚セット¥15,000

C コース TAITOスペシャル
ビデオカセット：β、VHSまたは8mm ¥10,000

※価格は送料込みです。

■返品について：お届けした商品が、不良品または配送上での破損以外は交換・返品できません。

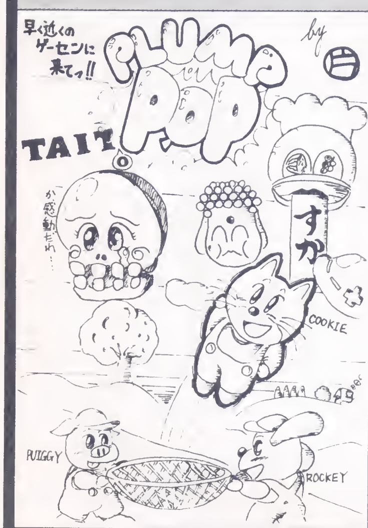
☎03(356)5237

〈受注時間〉毎週月～土 A.M.9:30～12:00 P.M.13:00～17:00
(ただし第2・第3土曜日は休ませていただきます。)

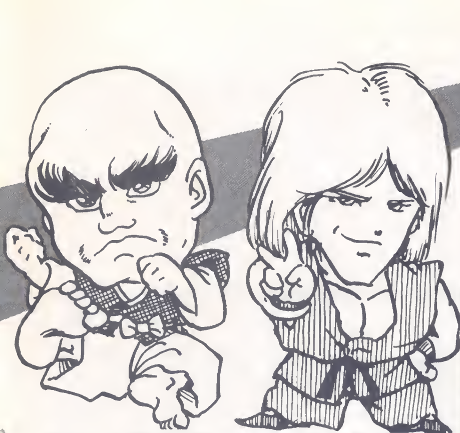
株式会社ニシムラ企画
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-21-7 第5瑞穂9F

●お問い合せ、カタログ請求は、右記までどうぞ。〒162 東京都新宿区市谷砂土原町2-4-1 KSビル3F ソニービデオソフトウェアインターナショナル第2事業部 G11係 ☎03(266)5834

CONTENTS



岐阜県・片物義太三郎君



まるこめ坊主、烈。　乱入男、拳。

©カプコン

ストリートファイター

先取り AM（エイ・エム）ショー！

石井ぜんじ
イラスト 転 清

ビシバシやってやろうと思ってるのに、まだボクらのゲーセンには姿を見せない、どーしてくれるんだ！　という叫びが各地から寄せられている。カプコンさん、早く送ってやって下さいな。

★基本的な攻略法！

前回は、発売前に書いた原稿であったということで、攻略法がいまいち浅いところもあったので、今回こそは使える攻略法を伝授したいと思う。まずは基本の攻撃の型だ。

①波動拳を使え!!

前回でも言った通りだが、波動拳なしに強敵に勝ち抜くのは難しいだろう。全10人のうち、波動拳が使いにくいのはサガットのみ。敵が右にいても左にいても、100%の確率で撃てるようにしよう。

②しゃがんでパンチも使えるぞ！

敵が離れていれば波動拳で押しまくれるが、近づかれると問題がある。ここはしゃがんで、敵の方向のナナメ下（敵が右にいれば右下）にレバーをいれてパンチすればいい。非常に守りに強い型なのだ。

また、なぜナナメ下にレバーをいれるのかというと、こうすると攻撃の型になり、パンチのスピードが速くなるからなのだ。レバーを真下や敵とは逆向きのナナメ下に入れると守りの型になり、パンチのスピードが遅くなってしまう。

この2つの型が非常に重要で、これだけできれば全面クリアも不可能ではない。これ以外に竜巻旋風脚や回しげり、間合をはずすために少し後ろへ下がるタイミング等を極めれば鬼に金棒だ。

●日本…烈

最も簡単な攻略法は、しゃがんで足払いをかけること。パンチでもいい。しゃがんでさえいれば飛びげりはまずくらわないからだ。

無理をしても大技をやりたい人はしゃがんでいると、烈が自分の上をジャンプで飛び回るので、そこをタイミング良く波動拳をいれればいい。

烈で怖いのは飛びゲリだけ。これさえくらわないようにしゃがんでいれば簡単な相手だ。

●日本…激

まず、始まった瞬間に波動拳を決め、その後も強引に波動拳を2回決めれば勝ち。防御というものを全くしない敵だけに波動拳が有効。

始まった瞬間に飛びゲリも決まる。手裏剣を投げるヒマを与えないで倒すのがいいが、投げられたら、バックジャンプで逃げてひたすら波動拳を狙おう。前回は接近戦を狙おうと書いてしまったが、波動拳が撃てるかぎり離れて戦ったほうがよい。

激は波動拳を撃たれると消えて逃げることがあるので、撃つタイミングをしっかりはかろう。

●アメリカ…ジョー

まず、スタートした時の間合はジョーのソバットの間合なので、ほんの少し下がって波動拳をカウンターで当てるか、逆に少し間合をつめてしゃがんでパンチするか、いき



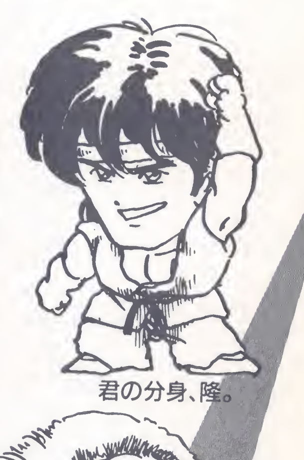
見よ、これがアドンの回転キックの決定的瞬間だ。



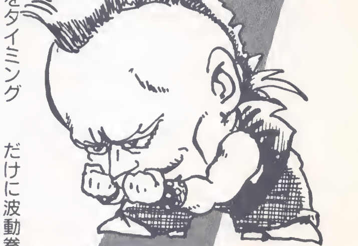
パンチが甘いヒザゲリをくらうぞ。



2Pでの波動拳の撃ち合い。



君の分身、隆。



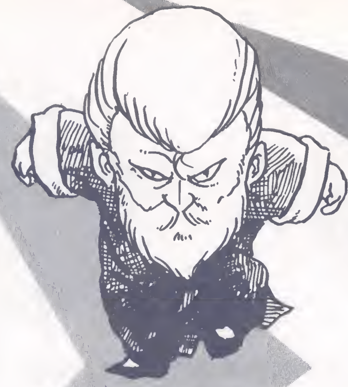
鉄頭バーディ。



WEC、イーグル。



ラーメン屋のオヤジ、李。



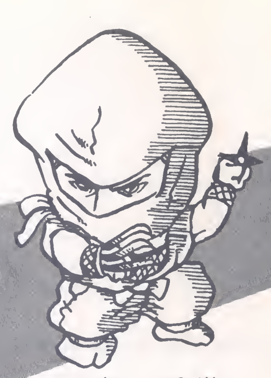
蟷螂拳(!?)の元。



アップが不気味なマイク。



快傑ソバット・ジョー。



忍者の子孫、激。

なり飛びゲリするという3つの方法がある。スタート直後に動かなかったり、バックジャンプで逃げたりしてはいけない。

近寄られたら、しゃがんでパンチ（敵の方向のナナメ下にレバーを入れる）の連打で応戦しよう。これだけで勝てるが、離れたら波動拳を撃つのもいい。

アメリカ…マイク

波動拳を3発撃てば終り。ボーナスステージだ。ここはひとつ、竜巻旋風脚でもやってウケを狙うしかない。某店ではここで昇竜拳の練習をしている常連が見うけられる。

また、こいつの攻撃はしゃがんで、レバーを敵の方向とは逆のナナメ下に入れておくと、全て完ペキに防げる。

どうしても波動拳が撃てない人は、飛びゲリやジャンプパンチでも倒すことができる。

中国…李

始まったら、ほんの少し下がって波動拳を決めよう。カウンターで決まってふっとべばこっちのもの。連発で撃ちこもう。

近寄られてしまったら、しゃがんでパンチで応戦だ。離れるまでこれで耐えよう。離れたら当然波動拳だ。

始まった瞬間に竜巻旋風脚をすると、連発で決まることもよくある。

中国…元

李と同じように、基本的にはやろう。始まった瞬間に少し下がってカウンターで波動拳を決めればかなり楽。連続して3発波動拳がはいることもよくあるぞ。

始まった直後に竜巻旋風脚もよく決まる。この技だけで4秒で倒すことも不可能ではない。これは気持ちいいぞ。

近寄られたら、下手に波動拳を狙うと命取りになりかねない。しゃがんでパンチで粘ろう。

英国…バーディ

こいつは破壊力がケタはずれなので、先手必勝で波動拳で倒そう。波動拳を使わないと勝つのが非常に難しい。

スタート直後に決め、とにかく波動拳を当てることだけを考えよう。攻撃されたら、レバーを逆方向の横に入れるとある程度の攻撃は防げる。しかし、防いでいるだけでは敵はなかなか離れてくれないので、しゃがんでパンチや思いきってバックジャンプで逃げて敵との間合を離すことが大切だ。

英国…イーグル

こいつにも波動拳が有効。始まったらすぐに波動拳を撃ち、吹っとんだら波動拳を連発するのみ。あっというまに勝てる。

万一近寄られたら、しゃがんで小きざみにパンチしよう。



暖炉で使うアドン。

パンチが甘いと棒でなぐられるが、速いパンチだと警戒して後に下がってくれる。

タイ…アドン

始まった瞬間に竜巻旋風脚をやると、うまくいくと吹っとぶから、すかさず波動拳を撃とう。他に、始まった直後少し後ろに下がって、波動拳とか、いきなり回しゲリをするとかいう方法もある。

後は離れたらひたすら波動拳を撃ちまくり、近づかれたらレバーを敵と逆方向に入れて回しゲリで吹っとばすか、しゃがんでパンチしよう。回しゲリの連打やしゃがんでパンチから、いつ波動拳に切り換えるかのタイミングが重要。一瞬のスキを逃さず波動拳を撃てるようにしよう。

タイ…サガット

始まったら、すぐレバーを右下（敵のいる方向のナナメ下）に入れて、ひたすらパンチをしよう。気合さえいれれば、これだけで、パンチを6発入れて倒すこともできる。これが最も確実な方法だ。

波動拳を撃とうとすると、反撃をくらうので、ちょっと危険が高いだろう。しかし、一発でもはいればずっと楽になる。

パンチだけでやる場合でもパンチをするタイミングを一瞬遅らせてサガットを誘うとか、多少のテクニックは必要になる。これは自分の感覚でつかんでいってほしい。



弟子より弱いサガット。

このゲーム、難しいと思われがちなのだが、基本をつかんでいればカンタンなゲームなので、これから書く基本を覚えて欲しい。

敵のパターンを覚えろ!

敵の出現パターンや地形を覚えていないと、死んだ時にハマってしまう恐れがある。そうならない為にもパターンは絶対に覚えておくこと。

ボスは速攻で倒せ!

ボスは、ある程度時間が経つと自爆するが、それまでねばろうとすると、ボスの攻撃は段々と激しくなるので速めに倒した方が安全だ。

この2つの基本さえ守れば平気だ。心配ない。

各面攻略といこう!

STAGE 1

始めに左側にかけて敵機がくるので確実に倒すこと。右側からもすぐに敵機がくるので油断するな。

とにかく始めは自分の装備が極めて弱いので、敵の出現パターンを確実に覚えることだ。そうしないと、敵につけ上がられて死ぬことは必至。

ATSU

ATTACK

各面攻略

難しいとあきらめてる人も ハマってハマって目をつりあげてる人も これを読めばクリア可能だ 1周突破! めざせ全2周クリア!!

対空砲火は撃つと二度と出てこないが、あまり気にせず、他の敵を中心に攻撃すること(自分から攻撃してくる訳でもないからね)。ボスの所までうまく行っていれば、スピード2段にレーザー1段、ミサイル3連装になっているはず。

ボスは真横には撃ってこないので、横でミサイルを撃てば楽勝だ。

STAGE 2

始めに戦車が2台出てくるので軽くミサイルで倒そう。もちろん、空中の敵も出てくるので忘れずに。

レーザーは押しっぱなしでも連射できるが、弾ぎれをおこすから、普通に押していた方が良い。途中でヘリが出てくる。このヘリの弾は速いので注意すること。

先に進むと火山地帯が見えてくる。しばらくすると火山が噴火するが、下でレーザーを撃ちまくっていれば安全だ。

火山地帯を過ぎると、いよいよ恐怖のマグマ地帯に入る。このマグマはランダムに飛んでくるので、こればかりは反射神経と運がものを言うので、私にはどうしようもない。

君自身のパワーで切り抜けろ。恐怖のマグマ地帯を超えると、2面ボスの要塞が現れる。速攻でミサイルの発射口を全てたたいてから、中心にミサイルを撃ちこもう。ミサイルが単装だとかなり苦しいぞ。

STAGE 3

最初の方の編隊は去っていく時に弾を出すので、早めに倒すこと。

少し進むと左側から右側にかけて砲台がある。これらの砲台は出たら速攻で倒した方が楽。しかし、右側の砲台を全て破壊したら、すぐに一番右上に行くこと。そうしないとカミナリにやられてしまう。カミナリは画面四隅のスミっこなら大丈夫。

先に進むと背景でジグザグの川がある所がある。その時に、真下から巨大ヘリが来るので左右どちらかにいること。このヘリは自分の真後ろにしか弾を出さないので、スキをみて倒そう。

その後の展開は、地上物に気をつけていれば問題ないはずだ。この面のボスは、攻撃する前に、あらかじめ周りの砲台を少しでも破壊しておくこと。

ボスの攻撃が始まったら、残りの砲台を全て壊して、ボスの弾をよけつつミサイルを撃ちこもう。あまり長びかせると弾数が多くなってキツいぞ。



確実にパターンを覚えろ!

STAGE 4

始めの3機づつ飛んでくる編隊をしばらく倒していると急に攻撃がなくなる。とたんにカミナリがくるので死角に逃げること。カミナリは2回くるので、1回目をよけたからと思って安心してひき下がらないように。

さらに先へ進むと背景が雪

に変わる。そこで敵の攻撃を受けていると、又、後ろから、今度は巨大戦闘機が出てきて8方向に破裂する弾を出してくる。倒せないこともないが、上からのヘリの攻撃がうるさいので、逃げてやり過した方が無難。

その後は戦車が攻撃してくるので、早めに場所を覚えてけちらそう。さらにヘリが2機づつ2回きて、次に1機しかこない。そいつを倒したらすぐに死角に逃げないとカミナリにやられるぞ。

海をずっと進むと空母が見えてくる。これが4面のボスだ。こいつは、このゲームのボスの中で一番強敵だ。ザコもうるさいが、何と言っても自分に向かってくる炸裂弾が怖い。

攻略法としては、一番上でブリッジにミサイルを撃ちこんでいて、炸裂弾がきたらすぐによけて、またミサイルを撃ちこむ。とにかく粘りがキメ手だ。

STAGE 5

ついにきた最終面。フルにパワーアップしていれば、そう問題はない。ところが、ボロボロになってここまで来た人は、かなり苦しい戦いを強いられる。地道にパワーアップしていくしか方法はない。

うまい立て直しの方法はないか? あるんだ、これが。前の面のボスの所で、うまくレーザーとミサイルがそろうようにメーターを調節してボスと戦う。この方法が比較的安全だ。この方法は、うまくつかえばどこでも応用がきくぞ。

STAGE5で一番難しいのは、基地入口から内部にかけての敵の総攻撃だろう。まず入口付近に八の字形に砲台が並んでいるので、出現と同時に速攻で破壊しよう。その次には1面のボスが待ちかまえている。ミサイルが最強ならば4～5回の攻撃で倒せる。

それ以外の装備の時は、右側か左側を通って敵の弾を見切っていくしかない。基地内部に入るとヘリと戦車の混合攻撃でかなりつらい。ヘリより戦車を優先して倒した後、対空砲火は確実に破壊しないと逃げ道に困るぞ。

最後の戦車の大群と5つの砲台は、ミサイルがパワーアップしていれば、さほど苦しくないが、単発ならばサラマンダよろしく弾を確実にひきつけて破壊するしかない。

ここを過ぎれば、あとはボスのみ。ラストのボスは、最初に周囲の4つの移動砲台を破壊すればもう楽勝だ。レーザーがないと苦しい戦いを強いられるので、レーザーは絶対に装備しておいて欲しい。こいつを倒すと2周目に突入だ。



タイトル画面。

FLAK

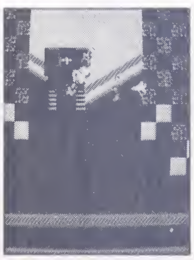
©コナミ

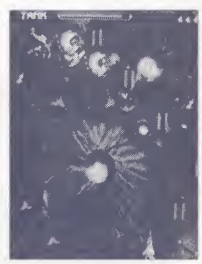
2周目について

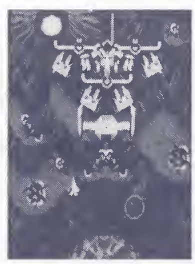
このゲームは2周で終了だ(前号〈10月号〉はロケバージョンなので1周しかない)。

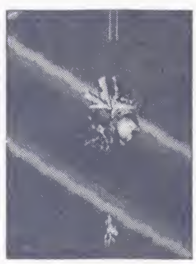
2周目は、敵機の攻撃などはそれほど1周目と変わりないのだが、ボスの攻撃が鬼のように強い。死ぬとハマってしまう可能性が大きくなるので、STAGE5で説明した立て直しの方法をうまく応用してくれ。

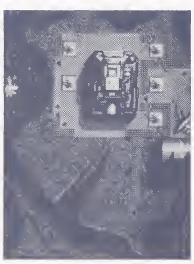
やりこめば、おのずから道は開ける。健闘を祈る!

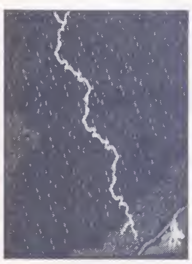

3連装だとかなり楽だぞ。


下で弾幕をはっていれば安全だ。

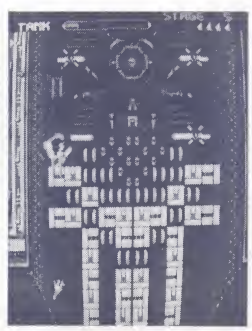

先に発射口を全部たたけば楽勝。

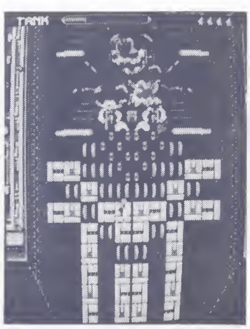

ヘリはただのカモ。確実に倒そう。


このように、あらかじめ砲台を少しでも壊すこと。


カミナリが出た!場所を覚えてないと死あるのみ。


4面のボスは炸裂弾をうまくかわせ!


始めに移動砲台を破壊しないと辛いぞ。


ついにZEDA-Xを倒した!2周目に突入だ!

from G

知ってるかい? コナミがビデオの制作・販売に本格的に乗り出した、ってこと。KONAMI VIDEO COLLECTIONという形で売り出される作品群の中には、君たちに関心のあるはずのゲームビデオが、もち含まれている。
第1弾はグラディウス、ツインビー、魂斗羅の3本。VHS各3500円、1本にまとめて1万円。11月発売。

攻略本
全国書店で
10月10日発売!

Ultima
ウルティマ™
〜恐怖のエクソダス〜



「ウルティマ完全攻略法」

広大なソーサリア大陸を全69のマップで徹底解説!!

これが噂の
ウルティマだ

パーフェクト 4 大特徴

1. ソーサリア大陸の特大マップ!!
2. 全行程の攻略早見ガイド!!
3. 11の城・町、7つのダンジョンの全マップ+データ公開!!
4. プレイヤー必携の全コマンド、アイテム、魔法の一覧表も掲載!!

予価 380円

発行:ポニカ出版　発売:扶桑社　本社〒162 東京都新宿区市谷台町6番地
本社☎03-226-8880(代)　関西支社☎06-543-2000(代)



アメリカで爆発的人気の"ウルティマ"
今、ファミコンに登場!!

定価 5,900円

ウルティマ
Ultima™
〜恐怖のエクソダス〜

発売:ポニーキャニオン

★ファミコン
★攻略本 全国同時発売!!

ファミリーコンピュータ™
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

●7~8 STAGE…7面の復活がこれでわかる!!
●全2周クリアに挑戦する君に…必要なテクがこれだ!!

R-TYPE

これでもはやハマリはない。1周めをクリアしても2周めで苦しんでいる君。パターンを練り直して全2周クリアだ。2周めに行けない人でも参考になるテクはしっかり書いてあるぞ。

石井ぜんじ

7 STAGE 前半

STAGE1と同じく、都市地帯の面で編隊やザコのキャラクターが多く、従って弾の多い面だ。また、この面の大きな特徴は、壁が爆発し、その爆発に巻きこまれるとやられてしまうということだ。壁の爆発のタイミングはしかもランダムで決められていて、いつ爆発するかわからない。この誘爆にやられないということも、このSTAGE攻略の大きなポイントだ。

まず、STAGEが始まると入り口が狭くなっていて、そこからパタパタの編隊とスピードのパウアーマーが飛来してくる。ここはスピードが1速で来た場合は取っておき、2速で来た場合はよけておこう。STAGE6までは1速、STAGE7からは2速が普通だろう。

狭い入り口を抜けて中にはいると、まん中より少し下に壁があり、進路が2つに分かれている地形になる。ここまではフォースは前につけておこう。この場所では、敵が次のようなパターンで攻撃してくる。

①赤いパタパタ・白いロボット2台（前方の上）
⬅
②茶色のロボット・下から撃ち上げてくる青いロボット（前方の下）
⬅
③ミサイルユニットのパウアーマー（前方の上）
⬅
④白いロボット2台（後方）
⬅
⑤黄色の編隊（前方の上）
⬅
⑥茶色のロボットと反射レーザーのパウアーマー（前方の下）
⬅
⑦白いロボット（上）
⬅
⑧白いロボット（後方の上）

他に茶色の小さな敵機も飛んでくるが、基本的にはこのように敵がくるので、それに対応して出現したら、できるだけ早く倒しに行けばいい。

まず、①を倒したら、下に行って②を倒し、再び上に行く。③が出現したらすぐフォースを前にとばして後ろにつけ変えて、④にむけてフォースを後ろにとばしてフォースの体当たりで倒す。(この方がフォースのつけ変えが速くできるし、フォースで後ろのロボットの撃った弾も消してくれる。)

そうしたら、すぐフォースを前につけ変え、⑤を撃ち、余裕があれば再び下に行って⑥を撃つ。(撃ちにいかなくてもいい。)後は⑦・⑧に注意すればいい。⑧は右下の壁を利用してレーザーを後方の上に反射させればいい。

長く説明してきたが、この前半部分での要点は、ミサイルユニットが出現したら、すぐ後方にフォースをとばして後ろのロボットを倒し、再びすぐフォースを前につけ変えるこのタイミングだ。これが重要。

この後は反射レーザーのままフォースを前につけて、進んでいく。

途中で、後ろから固い戦艦のようなものが出てくる。ここは、上から落ちてくる茶色いロボットにうまく反射レーザーを通して倒し、戦艦の後ろに回りこもう。そうしたら、ひたすら連射して戦艦の残がいのようなものを壊し、すぐフォースを前にとばして後ろにつけ変えよう。

ここは前後から同時に敵が来る。後ろから来るロボットを倒したら、再びフォースを前につけよう。これでやっとSTAGE7の前半が終る。

図1

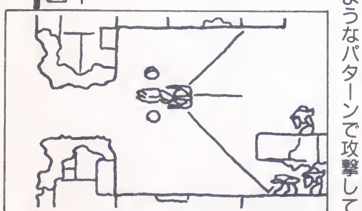


図2



図3

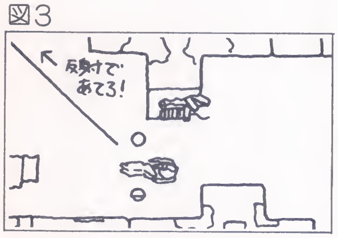


図4

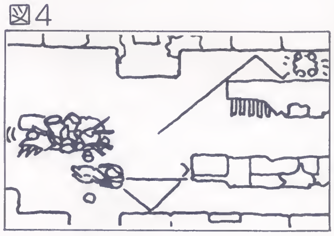


図5

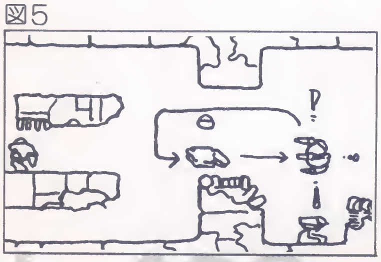


図6

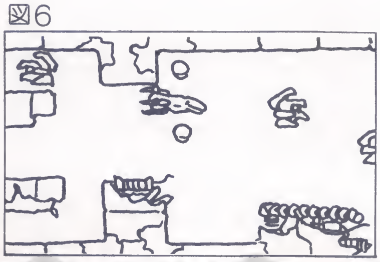
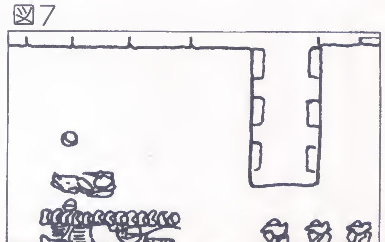


図7



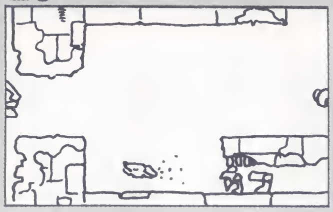
STAGE7 前半の復活パターン

さて、STAGE7の特殊な点は、1回死んだら復活が困難だということ。後半に移る前に前半の復活パターンを紹介しておこう。

再び、敵の出現パターンの所を見てくれ。

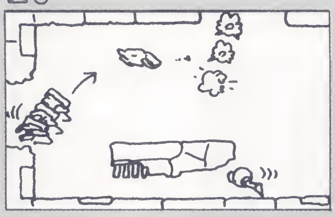
まず、スタート直後にスピードを1速とったら、③のミサイルユニットを取るまでは同じようにプレイする。しかし、②の敵を確実に倒しておかないと、今回はごまかしがきかないのでやられるぞ。

図8



ミサイルを取ったら、後ろからくる④の敵を画面の上方へひきつける。上にロボットが向いたらすぐ、下の狭い所に逃げ込む。これで後のロボットはうまく振り切れたはずだ。

図9



下に入った場合は、下の壁が誘爆するので、あまり前に出ていかないようにしよう。

下にいるとパワーアーマーが出て来るから、これを取る。すると、画面後方からフォースが飛んでくるので、それを後ろにつけて、後方から来る敵を体当たりで倒して復活だ。

図10

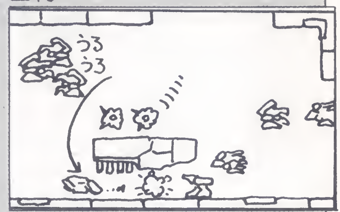
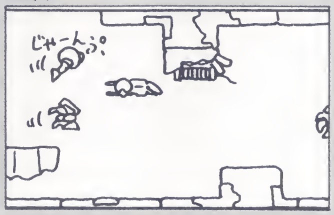


図11



STAGE 7 後半

まず、茶色のロボットが下から出てくるので、フォースを前につけたまま これらを倒そう。すると、上に白いロボットが出現するので、これを一番上まで撃ちにいこう。その直後、また一番下まで降りて白いロボットを撃ち、また少し上に上がって中段の茶色のロボットを撃ち、そのまま上に上がって、上から出てくる編隊を撃つ。

図12

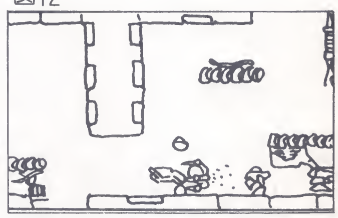
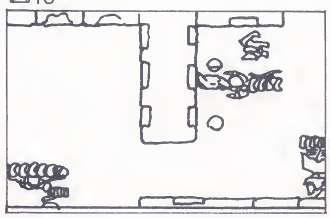


図13



もう一度復習すると、

下→上→下→中→上

このように移動するわけだ。これは2速の方がやりやすい。

その後は、上から出てくる編隊を撃つわけだが、1つの編隊を撃ち終えた後に、中段に戻して、上から出てくる2つめの編隊をぎりぎりまで撃ち、その後、フォースを前にとばしながら前に出ていき、フォースを後ろにつけ変えよう。

図14

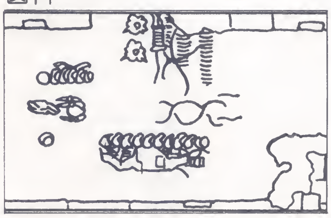
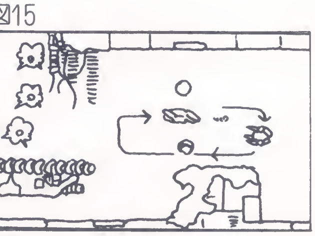


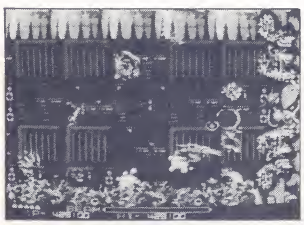
図15



撃ち残した編隊が後ろから来る。この時、前からも赤いパタパタ編隊が来るので弾をしっかりよけよう。後から来る編隊を全部倒したら再びフォースを前につけ変えよう。そのまま赤いパタパタ編隊を撃っていって、最後に出てくるロボットだけに注意すればいい。

最後のボスのシーンは、このステージではゴミ処理場のようになっている。上のハッチからはゴミが降ってきて、下からは赤い弾を撃つ敵が出てくる。

一見、どこにも逃げ場がないように見えるが、完全な安全地帯があるのだ。フォースを後ろにつけ変えて、一番前のゴミと2番めのゴミの間にはいればいい。ゴミの間なら、ゴミにはあたらないし、下から出てくる敵はフォースの弾とショットで出現と同時に壊せるからだ。



この位置に自機を合わせる。

この方法ではボスを倒すのはやりにくいが、ボスを倒しても点は低いので、ゴミを撃って逃げていた方がずっと稼ぎにもなるし、安全だというわけ。

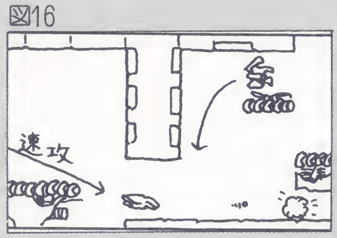
ちなみに、ボスの投げてくるゴミは1万点だから、ボスの投げてくるゴミだけで9万点、STAGE全体では17万2千点くらいはとれる。

STAGE7 後半の復活パターン

ここの復活が1周めでは最も難しく、しかもここで死んで稼げれば最も稼げるといわれる重要な場所だ。

さて、まず下の茶色のロボットを、始まったと同時にレバーを横に入れて撃ちにいく。遅れるとハマルぞ。このロボットを撃つ時には、上ぎりぎりを撃てば弾が上に逃げていくので、かわす必要はない。

図16

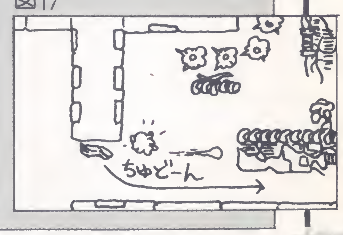


そのうち、上から白いロボットが降りてくる。この白いロボットを撃ってから、一番下をもぐっていってスピードを取ってまん中に回り込む。

初めの白いロボットの撃ち方には、2通りある。

その1つは、茶色のロボットを撃ちつつ前に出ていって白いロボットを前にひきつけ、後ろにちょっと回りこんで撃つ方法。

図17

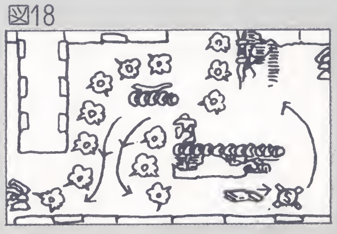


2つめは、後ろで粘って、白いロボットが壁沿いに降りてくる所を波動砲で撃って、急いでつっこんでいく方法だ。

1つめは、早く前に行けるので余裕があるが、ロボットに弾を撃たれる可能性があることだ。2つめは、弾は撃たれないが前に行くのが遅れ、壁の誘爆を待つ余裕がないということが特徴。

下をぬけて、まん中に回り込む時、遅いと白いロボットにゆくてをはばまれるので注意。また、白いロボットが前から3台、後ろから1台くるので、この弾を自分なりにパターン化してよけること。ここが難しい所だ。

図18



まん中に潜り込んだら、後ろから回り込んでくる編隊を撃ち、今度は前に出ていくタイミングが問題になる。速めに出ていくのと、遅めに出ていくのと、2つのパターンがある。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	
希望する商品の番号	

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「シールハイク」係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　　)	

●紹介されているお店に遊びに行ったら，「ゲーメストのシールください」とお店の人に言ってシールをもらい，とじこみハガキにはって送って下さい。シールは全部で11枚だよ。
抽選で5名の方に何かプレゼントがあるよ。〆切10月30日必着。



キリトリ線

キリトリ線

◆ GAMEST 秋だ！もりもりプレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で65ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

読者が選ぶ――
年間ヒットゲームはこれだ！

◆１項目１ゲーム◆

項　　目	記号又はゲーム	ひと言
一番好きな　ゲーム		
グラフィックの良い　〃		
ＶＧＭの良い　〃		
音成合成の良い　〃		
エンディングの良い　〃		
好きなキャラクター名		
好きなメーカーを１社		
〈関連してご意見を〉		

※ゲームリストは53ページにあります。

図20

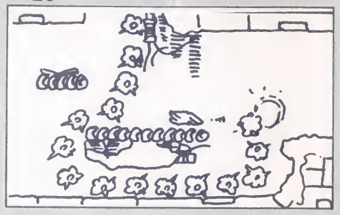
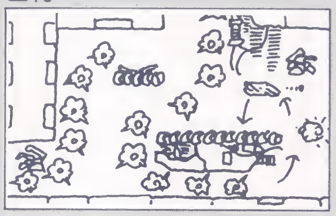


図19



速めに出ていく時は、後ろから白いロボットが追ってくるので、ここで2台ついてこさせないように、まん中に回り込む時に、下に逃げやすい白いロボットを撃っておくこと。

遅めに行く時は、下でうろうろしている白いロボットが後ろに方向転換した時に、前に行くこと。白いロボットは後ろから、これで追ってこれない。そのかわり、前から撃ち上げてくるミサイル部隊が出てきてしまう。さて、編隊を撃ちながら前

図21



に出ていったら、すぐ下にもぐりこんで下にはりつこう。その後、上に切り返すタイミングが今度は問題になる。上に切り換すタイミングは、ビットのパワーユニットの直後にあるパタパタ編隊の切れめだ。

図22



切り換えすパターンは人それぞれだが、そのタイミングはほとんどこの場所だ。この切れ目がわかったら、後は練習して独自のパターンをあみ出してほしい。うまくやれば、ビットを取って切り返すことができる。

図24

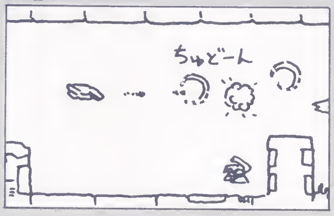
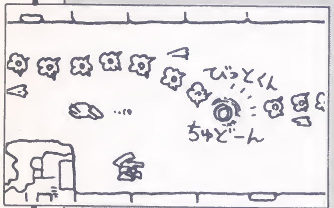
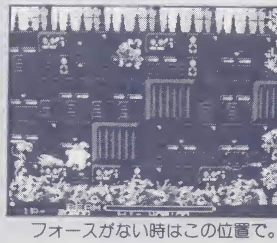


図23



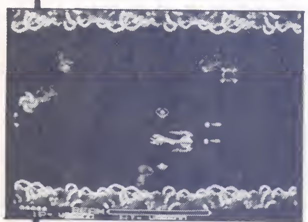
上に切り返したら、最後のボスが問題。ここは一番後とその前のゴミの間に入り、一番下の背景のラインに自機を合わせよう。ここなら前方の下から出てくる敵は撃てるし、


フォースがない時はこの位置で。

後ろから出てくるただ1つのやつは、弾を自機より少し下に撃ってしまって、なぜか当たらない。ここが死角だったのだ。実は、下から出てくる砲台は16方向にしか弾を撃てないから、このような死角ができるのであった。後は1万点のゴミを、波動砲で狙い撃ちすれば点稼ぎも完璧だ。

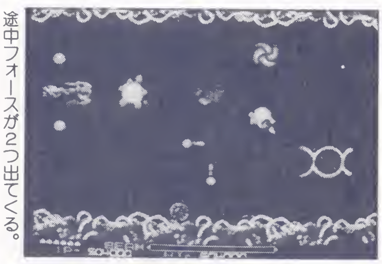
8 STAGE

生物の体内の様な面で、出現する敵は水子のような敵と


渦巻が初めは後ろまで襲ってくる。

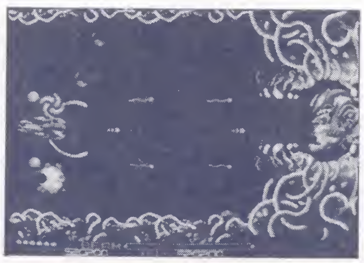
渦巻だけ。奇妙な面だ。

初めに出てくる渦巻は一番後までくるので、これは前に出てよけよう。その後、渦巻は前方に8の字を描いて回る

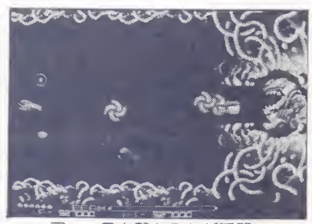

途中フォースが2つ出てくる。

から、その時はずっと下にいてフォースを前につけて水子をかわそう。ビットが2つついている時は、まん中後ろで自機を動かさないで大丈夫。しかし、レバーを後ろにいれてビットを前に出すとやられるぞ。

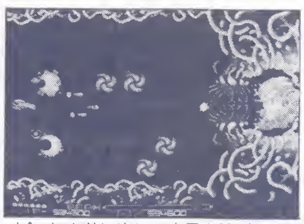
STAGE8のボスは、口を開いて渦巻を出して攻撃してくる。この時しかチャンスはないので、ボスの前の壁のような所が開いたら、すぐフォースを中に撃ちこもう。フ


口が開いた時にフォースを撃ちこめ。

ォースを撃ちこまないとボスは倒せない。(自爆させる手もある。)後はボスが倒れるまでよけ切ればいい。


フォースを撃ちこんだ瞬間。

フォースを撃ちこむ前は、前にフォースをつけていれば後ろのまん中に止まっているだけで大丈夫。ビットが2つあれば、フォースをとばした後もレバーを後ろにいれ、ビ

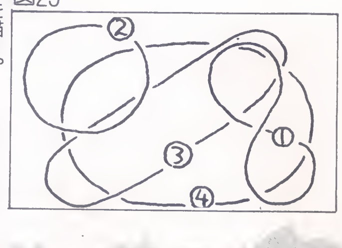

ビットを前に出して水子を防ごう。

ットを前に出していれば、まん中に止まっていて大丈夫だ。絶対安心でクリアできるぞ。

ビットが1つ以下の場合はフォースを撃ちこんだ後は、水子をよけまくらなければならない。渦巻をおそれずに、大きめの円を描くのが一般的なよけパターンだ。3個めの渦巻がくるまで、左下の渦巻の死角で水子をよけるパターンもあるが、スペースが狭いのでこれは多少危険だろう。

渦巻は1個めは前方に8の字を描き、2個めは左上に円、3個めは左下から右上の対角線上に長いだ円を描き、4個めは面全体をカバーする大きな円を描く。

図25



ここまで、まん中後ろの安全地帯でフォースをとばさずに粘っていると、渦巻が自機を狙って4つが1つに合体して追いかけてくる。3速以上あれば画面をぐるぐる回して逃げられるが、少しするとボスが自爆してしまう。

どちらにしろ、このボスを倒せば1周クリア。2周めになるとスピードが残り、フォースはなくなる。

2-1 STAGE

2周めと1周めの違う所は基本的には弾の数が多くて、しかも弾のスピードが速いということがあげられる。特に、1面はザコキャラが多いだけに、弾を多く撃ってくる。

2周めにくるとフォースはなくなってしまうが、ビットとミサイルとスピードは残るので、初めのザコの編隊等も慎重にやっていけば大丈夫だろう。7面からノーミスで来ていれば、ミサイルがあるはずだが、ミサイルがあるとSTAGE1の前半は特に楽だ。

フォースを1段階取った直後に出て来るロボットの撃つ

ビームの速さが非常に速いので、特に注意して、基本通りに足元を狙って倒そう。

基地内部に入ったら、この面で最も神経を使うのが、砲台の「囲み」だ。ここは1周めとは比較にならないほど多くの弾を出してくる。

ここの最も簡単なクリアの方法は、下の壁ぎりぎりに自機を合わせ、横の動きだけで抜けてしまう方法だ。囲みの円周上の途切れている部分が下に来た時（要するに一番遅いタイミングで入っていく）に、自機をそこに入りこませて抜けていくのだ。ここには真上の砲台の弾しかこないので楽だ。

最近、この囲みの弾だけはビットで防げることがわかったので、ビットを上につけていればまず大丈夫だろう。

ビットが2つあれば、1周めと同じように弱点を狙いにいってもいい。他に、ここは上からできるだけ早めに入って、上の砲台から順にこわす方法もある。

その後は、特に難しい所はないが、1回やられると、最後のロボット、タブロック2台が強いので、復活は意外に難しい。

さて、最後のボス、ドブケラドブスは今度は尾から小さな赤い弾を出してくるので、フォースをとばさずに波動砲2発で倒そう。細心の注意が必要だ。

2-2 STAGE

STAGE2―1で反射レーザーを持ってきたか、対空レーザーを持ってきたかで、だいぶ感覚が違う。

一般的に勧められるのは、対空レーザーのほうだろう。

なぜ1周めは反射レーザーだったのに、2周めは対空レーザーかというと、ジェネレーターが産み出してくるクラゲのような敵が、あまりにも耐久力が上がっているからだ。

そのかわり、対空レーザーの場合は、上下から出てくるエイリアンに注意する必要がある。自機の横への攻撃が多少甘いからだ。

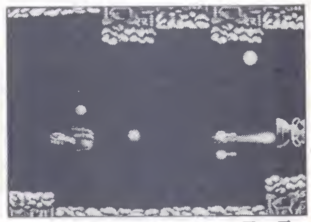
反射レーザーの場合は、クラゲがインスルーの所までついてきてしまうのは確実だから、波動砲でうまく狙い、クラゲを自機の上や後ろにさせないことが大切だ。（対空レーザーの場合も同じ。）

2―2で、クラゲ以外に強いのは、胞子のような小さな敵。今回は速いし量が多い。後ろから反転して襲ってくるので、自機をできるだけ後ろにおいておくか、前に出るなら必ず全部前で撃っておくことだ。

最後のボス、ゴマンダーは弾が速いだけで、たいして変わらないから、1周めと同じようにやって大丈夫。

2-3 STAGE

まず、巨大戦艦後部のジェットエンジンが固い。耐久力が1周めの3倍くらいになっている。波動砲を2〜3発撃ったらフォースをとばして連射しよう。そうしないと、ジェットエンジンが壊せなくて非常に辛くなるぞ。とにかく、フォースをジェットエンジンにとばして倒すことは忘れるな。


ジェットエンジンはとにかく固いぞ。

次に問題なのは巨大戦艦の下部の砲台。これもフォースをとばして、早めに倒そう。

最後に問題なのは、なんといっても戦艦前部の砲台。これは1周めで戦艦を倒さずに粘っていた時に出現するような復活砲台だ。しかも、復活する時間が1周めより速い。ここはフォースを後ろにつけ変えたら、早めに回り込んで上に逃げてしまおう。上に逃げた後は、本来フォースをとばす所だが、弾が多いし、前部の砲台が復活していて余裕があまりないので、フォースをつけたまま後ろに直接攻撃しに行ってもいい。

また、もしこの面でやられた場合はスピード0、フォース3段階のビットなしだから、2―4へは反射レーザーで行ったほうがいいかも。

2-4 STAGE

図26

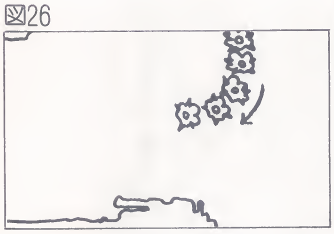


図27

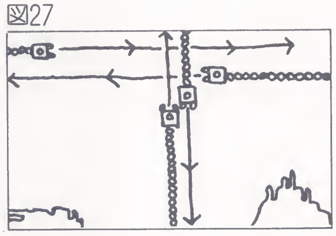


図28

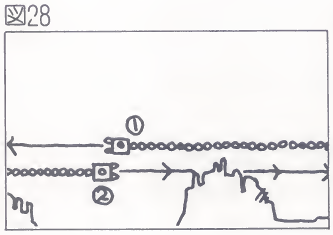
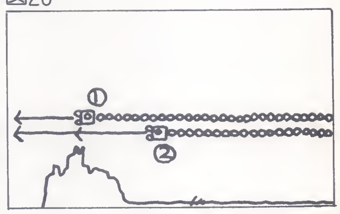


図29



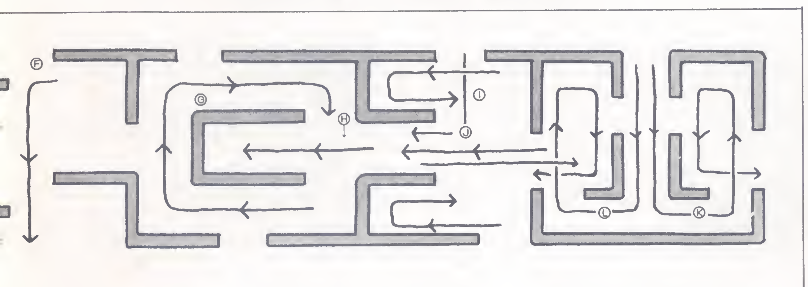


図30

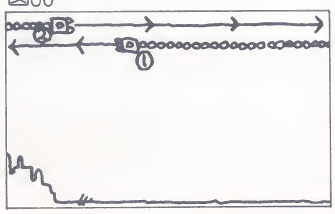


図31

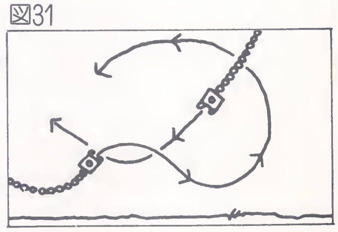


図32

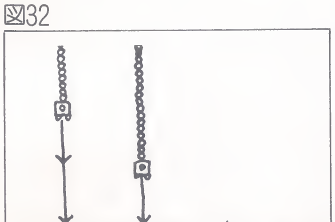


図33

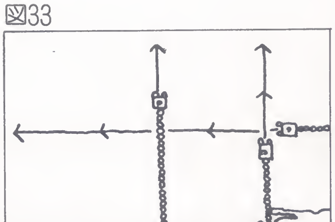


図34

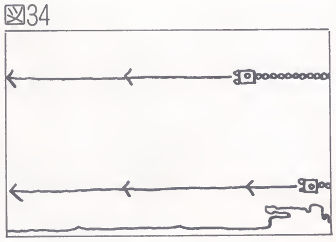
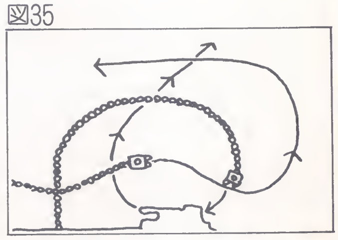


図35



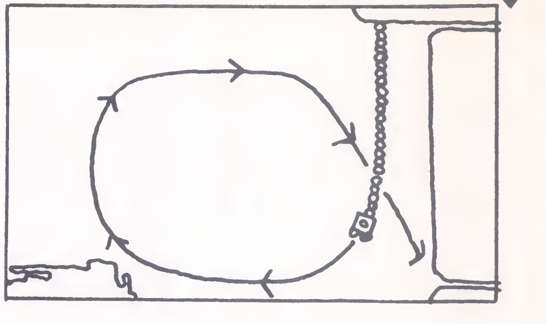
ここは、線を引くスカルトンが固い上に弾を撃ってくるので、非常に難しくなっている面。初めてきたらハマルだろう。

ここで先月号の図が役に立つ。1周めは対空レーザーで撃っていれば、なんとなくクリアできてしまうけれど、2周めは全てのスカルトンの軌道を覚えて、パターン化してクリアしていかないとダメだ。スカルトンが固くて、波動砲で撃たないと壊しにくいからだ。

フォースのつけ変えは1回めは1周めと同じ場所だが、図㉝の直前でフォースを再び前につけ直し、図㉝の敵を撃った後、図㉟の直前に再びフォースを後ろにつけ変えて撃つ必要がある。スカルトンの弾を防ぐためだ。

他に注意すべき点は、図㉚の①のスカルトンを撃ち逃すと、図㉛の時に線にひっかかっていたロボットが遅れて落ちて来て危くなるというのと、図㊱のスカルトンを撃ち逃したりすると非常に難しくなる

図36



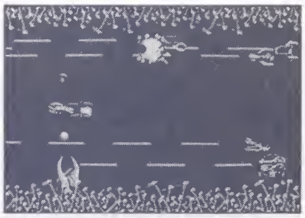
という2つだ。ボスは弾が多いのとレーザが少し速い程度。たいして変わらない。

もし、この面の後半でやられた場合は、対空レーザー2段階にビット1個が最もいい復活パターンだと思う。研究してみよう。

2-5 STAGE

このSTAGEの1周めと違う点は、敵の出すレーザーが速いということと、上下の茂みから出てくるザコのスピードが速いことだ。

特に、後半はレーザー部隊とザコが同時に来るので、レーザー部隊は正面からまともにやりあわないで、ザコを倒すのに専念したほうがいい。



2周めのレーザーは鬼のように速い。

固いレーザー部隊の所などは、下の茂みに隠れて、ザコをパターン化してよけるのが最も安全だろう。点稼ぎもいいが、下手にレーザー部隊を撃ちに行って身動きが取れなくなった所に、ザコにつっこまれると危険だ。

でも、このSTAGEで最も問題なのは、ボスのヘドロだ。1周めよりもさらに固く、一度に多量に速くヘドロを飛ばしてくる。速い・固い・多いの3重苦だ。ここでは多くのプレイヤーがはまるだろうから、少し詳しく説明しよう。

まず、最も重要なのは、ここで対空レーザー3段階にビット2つを持っていること。ビットが1つ欠けただけでも難しくなる。とにかく、初めに出来るだけ近づいて連射すること。

また、ヘドロの下部に、ヘドロをとばしてくる前に当たり判定がつながっている、いわゆる「秘孔」と呼ばれている部分があるので、そこを波動砲で撃って、一気にヘドロを5〜6個破壊してもいい。

その後はヘドロの動きを読んで、突っこまれたら前に逃げ、後ろにフォースをつけ変えないでヘドロを見切って、再びヘドロの正面へ回り込めば、もうヘドロはほとんどなくなっているだろう。

フォースを後ろにつけ変えるのは、よほど自信がないとつけ変えの間が危険だし、再び前につけ直さないといけないので、一般には勧められないと思う。

開発者インタビューで聞いた話では、ヘドロの本体は自機を追って動いてくるのではなく、ランダムにある点を決めて、そこに向かって直線的に動くのを繰り返し、その点が現在のヘドロから離れていれば速く、近ければゆっくり動くのだそうだ。参考になったかな。

もし、対空レーザー以外のフォース3段階だったら、このヘドロに対抗するのは厳しいが、この場合はフォースを切り離し、呼んで自分の近くに置いて連射するのがコツだ。

また、ここでやられた場合は、最後のフォースを取らず、フォース0段階で波動砲で戦うこと。うまくヘドロの本体の移動が見切れれば復活も不可能ではないぞ。

2-6 STAGE

2周めはゲジゲジ?の撃ってくる弾が多くて速いことと、ドップが微妙に速いことが特徴だ。

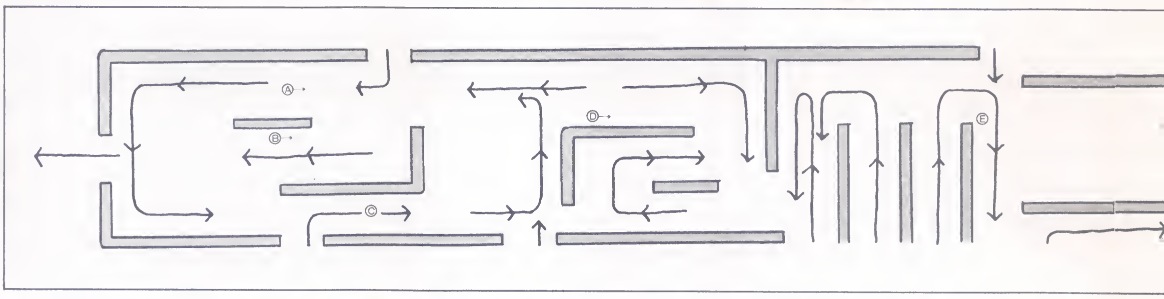
前半は、基本的に1周めと同じようにやっていいが、下から抜けていったほうが下のゲジゲジが撃てるだけ楽。反射レーザーの方が対空レーザより安全だ。

後半は、フォースを後ろにつけてはいりこんでいって、ドップを壊すパターンは、1周めと違って多少危険だ。特に、最後の直前は狭い所にゲジゲジが上下にいるので、フォースを前につけてライン合わせで抜けるか、正面からつっこんでくるドップを、弱点の反対側から波動砲で撃ち抜くしかない。

これは新発見の裏技で、フォースを前につけている時にフォースをドップにめりこませて波動砲で撃つと、ドップを壊せるというものだ。タイミングが重要で怖いが、2速でライン合わせをすることを考えると、どっちもどっちだ。

この技を使えば、最後のシーンでも自機を下で合わせて止めたまま全部のドップを波動砲で撃つということもできる。

ゲジゲジの弾が多くて速いだけで、2周めはミスの許されない面となってしまった。



2-7 STAGE

基本的には1周めと全く同じ。しかし、弾数があまりに多く、敵が自機を正確に追ってくるので、死んだら復活は非常に困難。復活した人もいますが、パターンが前、後半とも違うし、ここではあえて書きません。

フォースが2段階以上あれば、1周めと同じようにやれば大丈夫なはず。しかし、フォースを後ろにつけた時の、前方からの弾は気合をいれてよけること。

また、後半、下から撃ち上げてくるミサイルが1周めより正確に狙ってくるので、粘り強くよけ切ってくれ。

別の考え方として、対空レーザーを取らされないように反射レーザーのままでいって後半を楽にしようという考えもある。研究してみてくれ。

2-8 STAGE

ここが最終面。といっても1周めと違うのは水子がやたらに速いだけだ。ビットが2つあればいいが、1つ以下だと非常に難しい。

ビットが2つあっても、ビットを前に出しておかないと水子に体当たりされるから注意。それでも心配なので、一応ショットも撃っておこう。

ビットが1つ以下の場合はやはり気合でよけるしかない。もはや集中力の問題。

根本的には、やはりビット2つでここまで来ることだ。このボスをクリアすると、デモが出て、唐突にゲームオーバーだ。しかし長い道のりだった!!

※都合により「グラディウス2000万への道」は休載します。次号からまたガンバルよ。

山河悠理

プランプポップ

©タイトー

敵キャラも、みんなかわいいんだよネ。たこ、まねき猫やらすいかやら…だからって油断は大敵！　キリリと顔をひきしめ攻撃だあ！

ラウンド別攻略

さっそくラウンド別・面攻略と行きましょう。

このゲーム、攻略法といっても反射神経がとっても必要なゲーム。パターンにしにくくなっています。そういう訳なので、極力ミスをさけるアドバイスを書いていきましょう。

ROUND1―1

特に問題のない面です。バナナを全て回収しようとしてミスをする人が多いけど、点稼ぎをしなけりゃ恐くない。しかし、高得点争いはこの面からすでに始まっている。

ROUND1―2

1-1と大差はない。ただ、Cの字の所で連打で打ち返すとちょっときついかな。1-1・1-2ともに、パワーアップアイテムは出ません。

ROUND1―4

大仏です。頭が完全に脱毛したあとに1発ぶつけるとやっつけられます。つまり、28回ぶつければいいわけです。

攻撃もたいしたことがないので、ROUND1のボスとしてはお手ごろ。ただし、☆を無理に取りに行こうとしないように。

ROUND2―1

固い雲が初めて出ます。2回当てると壊れます。特に難しい点はないと思いますよ。

ROUND2―2

ここで初めてハートが出現。注意したいのは風見鶏。子供が2匹の時につかまると分裂させられてしまう。ハートの効果を残してボスと対決したいからね。

ROUND2―4

がいこつがボスです。25回当てると破壊できます。目安は頭に3本ひびがはいった後に10回当てれば破壊。

がいこつは常に右側に位置し、左側にほねをバリアのようにはくので右側からの攻撃が有効。

ROUND3―1

ハイスコアを狙う人にとっては稼ぎ面。アイテムはヘルメットとトランポリン。トランポリンを取ったほうがトランポリン雲で稼ぎやすいよ。クリアを狙う人は迷わずヘルメットに。固い雲は3回当てると壊せます。この固さはROUND単位でかわります。

ROUND3―2

ヘルメットを持っていれば全然苦しまなくてすむ。トランポリンなら、ちょっとだけつらい。だけど、慣れてしまったら死なない面。あと、トランポリンのアイテムも出るので、死んでしまったら忘れずに。

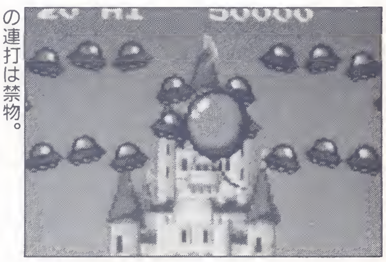
ROUND3―4

コックさんがボス。25回で破壊できます。スロットは18回目で両目がまわり、20回目で左目が止まります。22回目で右目が止まります。このことを覚えるとスロットを当てられるようになります。

コックさんはちょっと手強いので反射神経の勝負。下からの連打もいいけど、やっぱりつらい。親キャラを使って同じ所に連続して返すのが一番いいと思うよ。

ROUND4―1

固い雲は4回で破壊。かなり固いよ。上に通せばかなりやっつけてくれるけど、子供が落ちてくる時に注意。下での連打は禁物。



なぜか1―1にこんなものが。

ROUND4―2

ワープホールが初登場。慣れないとはまるぞ。ここではボールを取ればすごーく楽になるよ。

ROUND4―4

雪だるまがボス。25回で破壊。子雪だるまを投げてきて子供に当たるとしびれてしまいます。本体は雪玉でガードします。このガードがけっこう固い。

攻略法は、本体の横から雪玉のガードがうすい時に当てるのがセオリーだけど…。やっぱ反射神経に頼るしかないかなあー。

ROUND5―1

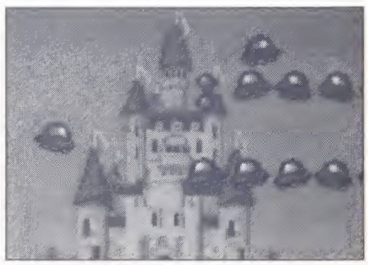
この面では1UPが出るので逃がさないように。さらにトランポリンも出るので絶対とろう。固い雲は4回で破壊。前のROUNDといっしょ。注意しなくてはいけないのが固い雲。さっさと上に通しちゃおう。

ROUND5―2

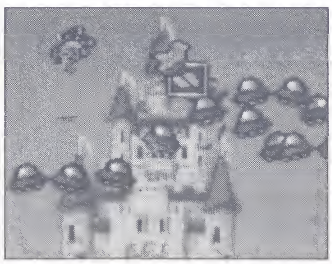
よく見るとDoHの文字が…。アイテムは、ハートとヘルメットが出現。ここでは、風見鶏の下の固い雲に注意。

ROUND5―4

雷ぼうずがボス。20回で破壊。たまに、稲妻を出してきます。効果は子雪だるまといっしょ。ハートの効果があれば下からの連打で余裕で勝てるはず。子供キャラのコントロールしだい。



1―1ではこんなものは出ない。けど出る。



同じく出ないなずの1UPキャラ。やり方は本文で説明してあるよ。

ROUND6―1

ROUND5までは小手調べのようなもの。プランプポップの難しさはここから始まる。(雪だるまがちょっと強かったかな。)

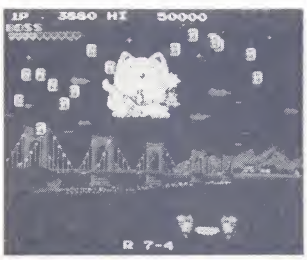
このラウンドの雲の固さは5発でやっと壊せる固さ。この固さに加えて、数もぐっと増えている。

そこで、どうすればいいかというと、上のほうから消していくこと。下のほうで、固い雲と撃ちあうとつらいものがあるからね。

あと、クリアを狙うんだったら、太陽は壊したほうがいいよ。点稼ぎをしたい人は無理せず6-2へ。

ROUND6―2

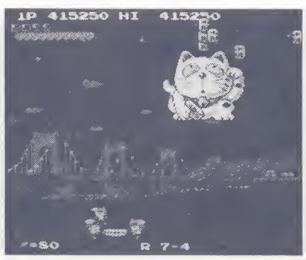
最初に、意味もなく、こう



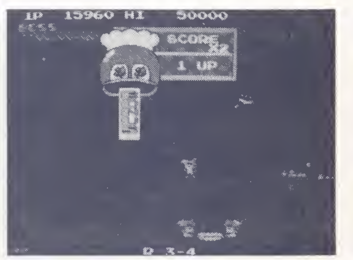
これが必殺アトミックパンチ!!



泣き顔。鼻水も出している。きちゃなーい。



7面のボス、にゃまくら。通称・まねき猫。どことなくコタツ猫に似ている。



フルーツがそろうと１万点。

のとりがたこJr.を出してきます。子供を1回当てると出してこなくなります。

そのあと、めがね状にたこJr.が出現します。両はじの固い雲はクセ者。中央のトランポリン雲も要注意。

ROUND6―4

6-1・6-2ともアイテムは出ない。よって、ここはきついぞ。

ボスはたこ。26発で破壊できます。特に、自分からは攻撃してこないでガードが固い。

コツは、画面両側にあるピンク雲。こいつをうまく使おう。それと同時に、たこと動きをあわせていよう。でも、長期戦は必至だぞ。

ROUND7―1

プランプポップのポップの部分だね。気づかなきゃただのタコ!?

固い雲の固さは5発。前といっしょ。

攻略はズバリ、固い雲の横から上に通すこと。戻ってきたら、同じ角度で上に。

それと、大事なことはヘルメットを絶対に取ること。

ROUND7―2

ヘルメットさえ持っていれば、楽ちんな面。ただし、ワープホールには注意。

ROUND7―4

まねき猫がボス。耐久力は25発。

こいつの最大の攻撃は、左手のアトミックパンチ。これをくらうと、子供のスピードが最高速になるぞ。でも、最高速になれば、パンチの瞬間はスピードが落ちるのでうまく使おう。

こちらの攻撃は、足への攻撃と左サイドからの攻撃が有効。特に、ヘルメットを持っていればもっと楽だぞ。

ROUND8―1

固い雲は6発で破壊。ラウンド10までいっしょだぞ。

この面も、7-1同様に上へ通そう。太陽は壊してもかまわない。クリアを目指すなら、極力壊すようにしよう。

ROUND8―2

アイテムは、ボールが出るだけ。取ったはいいが、無理に追わないように。トランポリン雲も要注意。

ROUND8―4

最終面のボスに次いで強いハンプティダンプティがボス。耐久力は25発。

こいつも、まねき猫と同様にステッキで攻撃してきます。まねき猫よりも強い点は、アイテムが何も無いし、横に動くトランポリン雲がクセ者。

コツとしては、左側でじっと耐えるほうがいい。

ROUND9―1

ただ一言、太陽だけは絶対壊さないように。

また、1UPも出る時があるぞ。

攻略は、7-1・8-1とほぼいっしょ。基本に忠実に行こう。

ROUND9―2

この面のチェックポイントは、トランポリン・ヘルメット・ハートのアイテムが出るということだね。でも、ハートとトランポリンはたまに出ない時があるよ。また、緑の☆を取ったことのある面だ。

面の難度としては、そう難しくはないよ。

ROUND9―4

ボスはすいか。耐久力は20発。意外とやわらかい。

攻撃はタネを吹きつけることだ。子雪だるまや稲妻といっしょの力があるぞ。

ヘルメットがあれば問題ないけど、何も無い時は左側で耐えよう。

ROUND10―1

前の3面とまったくいっしょの攻略でよし。ただし、ド真中から上に通すのがいいぞ。

ROUND10―2

ハートが車を型どっている。タイヤの下の固い雲とワープホールが異常に強いぞ。

それにしても、鉄アレイしか降ってこないなあ。

ROUND10―4 ……(前半)

前半は天使がボスとして登場。耐久力は15発。2人いるんだけど、2人でひとつと考えてほしい。子供を当てると本体がチラチラと。

難度は、ここまできた君なら、まったく問題はない。ただし、足の部分には当たり判定がないので注意。

ROUND10―4 ……(後半)

天使に15発当てると、化けの皮がはがされ、正体を現わします。耐久力は50発(か、固い)。

こいつが強いのは、正体をあらわしてから20発当てた時に出す「うんにょ」。キャラクターが当たる分には子雪だるまといっしょだけど、地面に落ちるとつぶれて広がり、その上に親キャラが乗るとすべってしまうからだ。

攻略は、ほとんどうんにょへの対抗策だけ。つぶれた場合は、ジャンプして飛びこえるのがいいけど、やむをえない場合は、ダイヤルを急回転させて突破するしかない。

ここをクリアすればエンディング。

ただし、コンティニューをしたら、真のエンディングが見れないぞ。つまり、途中でエンディングが終わるのであった。

ワンポイントテク

その1

あまりにも調子が悪い時は、4-1で風船を割らずにゲームオーバーにしよう。次のプレイで4-1にあった大型の風船が1-1に出るぞ。

この風船を割れば、1UPか鉄アレイのどちらかが降ってくるぞ。

その2

3-4で出現するコックさん。残りのハートが3つになるとスロットマシーンになるけど、そろえるのはえらく簡単。

それは、○の次には×がくるというのが一目瞭然。狙いがつけられれば、揃えるのはたやすいぞ。

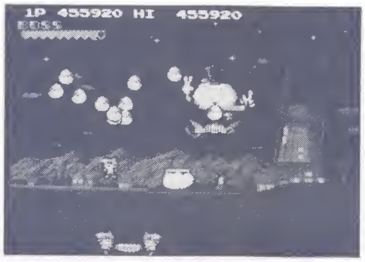
アイテムの再補足だぞ

アイテムについて、再度補足しよう。

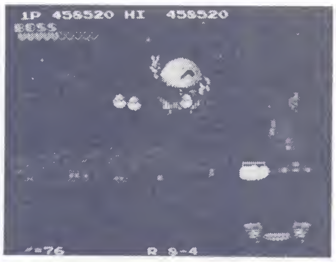
ヘルメットなんだけど、ボスに対するダメージは2倍ではない。これは私のミスでした。

それと、ヘルメットを持っている状態で、鉄アレイを受けても平気なのだ。これで鉄アレイも恐くない。ただし、ボスが出してくる子雪だるまなどに対しては無力だぞ。

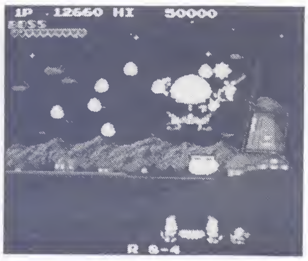
次に、緑の星。これは、ほとんど出ないといっていいくらい出現率が低い。取れば、サイドアームズのBフォトンのように子供から星が出る。これさえ取ればその面は絶対楽勝。



8面のボス、ムックリン。通称・ハンプティダンプティ。動きがすばやい。



子供キャラがあたった時。へんな顔



これがステッキアタック!?



9面のボス、ハローウィン。通称・すいか。スイカの文字とともに登場。



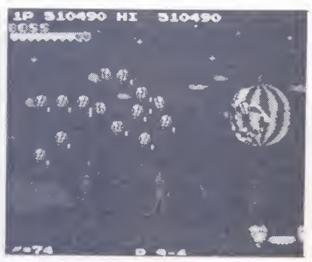
化けの皮をはがされたビビル。通称・悪魔。うんにょを出してくるけど、こいつが強い。



10面のボス、ビビルの仮りの姿をした天使。なにも攻撃してこない。ここのBGMはいいぞ。



後ろ頭。とくに意味はない。



泣き顔。

そして勇気だ！
フィーバー

先取りショー！ エイ・エム AM

山河悠理

耳をすませ、目をこらして見よ。あの興奮が伝わってこないか。SNKのアメフトゲーム、タッチダウンフィーバー。4人でできるから楽しいのだ。

ここが変わった

前回紹介した部分で、一部変更した点があるので紹介していこう。

まず、トータルプレイ時間のタイマーがなくなったこと。つまり、多人数プレイの時は画面右側のタイマーの時間だけプレイできる。

1人プレイの場合は、右側のタイマーの時間だけとりあえずプレイでき、勝てば次の試合に進める勝ち抜き戦になった。引き分けや負けた場合はゲームオーバーになってしまう。

あとは、タッチダウンした時に花火が上がることぐらいかな（実は前号で紹介しなかった）。

操作方法のおさらい

前回で操作方法をある程度説明したんだけど、やや説明不足だったので、再び説明しなおそう。

●ループレバー

まずはループレバー。これは従来の8方向にカチカチするループレバーではなく、アルカノイドのようなダイヤル式でなめらかな回転になっている。

ループレバーをまわせば、オフェンスの場合に、常に操作できるプレイヤーについている矢印を回転させることができる。

この時に、パスボタンを押せば、矢印の方向にパスをする（前パス・横パス・バックパス、いずれにしても可能）。しかし、攻撃ラインより前に出てしまうと、ブザーと共に「NO」の表示が出てパスが出せなくなるので注意。

また、4thダウンの時のパントキックの方向や、ゴールキックの時のキックの方向にも矢印の方向へキックされる。この時に、後方に矢印を向けておくと、普通の攻撃になる（要するにキックしない）。

この他に、味方をディフェンスにつけて自分のまわりをまわす場合にも、ループレバーを使う。この時、ループレバーを1回転した時にすぐまわってくれる味方と、なかなかまわってくれない味方があるので注意。

●ランニングボタン

ランニングボタンは、プレイヤーを走らせるために使う。しかし、常にボタンを連打していないと、プレイヤーのスピードが落ちてしまうので注意。

パントキックやゴールキックの時にも使う。

ランニングボタンはレバーといっしょに使うのだが、敵のタックルを振りきる時にも使う。

ちなみに、コンパネを見た人ならわかると思うけど、ランニングボタンはこすれないようになっている。ではどうすればいいか。

普通の「けいれん撃ち」ができる人はいいとして、連射が遅い人は、どうすればいいかというと、人差し指と中指で交互に押す「ピアノ撃ち」をしよう。また、パスなどが通って独走している場合は、レバーを1回前に倒せば、その方向に走り続けるので、両方の手でボタンを交互にたたく「タイコ撃ち」（別名Y・N撃ち）もいいだろう。

●パスボタン

パスボタンは、もちろんパスする時に使う。

また、パントフォーメーションをする時にも使う。

ついでといってはなんだが、NAME登録に両方のボタンを使う。

細かいテクと注意点

これまで書いてきたのも細かいテクニックなのだが、他にもいろいろと必要有効なテクがあるので紹介しよう。

パスプレイをする時には、画面上方に「パス」の表示が出るので、この時にパスをしよう。つまり、この表示がある時には、レシーバーがいるという意味だ。この時にパスをすれば成功率は高い。

次に、パントキックの時には、ただまっすぐにキックしないで、角度を変えてキックすること。つまり、敵がいない所にキックをするわけだ。敵がパントキックをキャッチしてしまうと前進するけど、ミスするとボールが落ちた地点からになるからね。

ただし、狙いをつけすぎてサイドラインを割らないように。キックをした地点から敵の攻撃が始まってしまうぞ。

フィールドゴールを狙う場合だけど、キックで飛ぶ飛距離は15～20ヤードだ（なんてキック力のない奴）。そのへんを考えてキックしよう。

今度は、ちょっと邪道なタイム減らしだ。ただし、勝ち越してないと使えないぞ。

まずは、ゴール直後のゴールキック。ここでキックをしないでランプレイをする。しかも前進をせず後ろへ走る。うまくいけば30秒くらいタイ

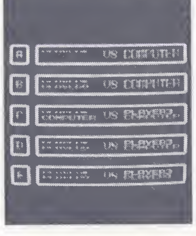




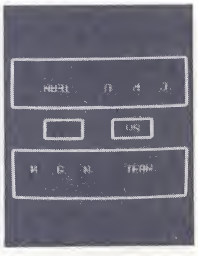




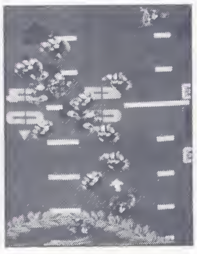
デモ画面。



プレイヤー人数選択画面。



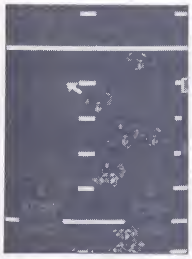
NAME登録画面。



パスの表示だ。パスを投げろ！

スピード＆パワー、タッチダウン

ムを減らすことができるぞ。
次に、普通のプレイ時に（オフェンス・ディフェンスを問わず）タックルにつぶされる（つぶす）。そうすれば、タイムはストップせずに進行する。サイドラインを割った時や、ファーストダウンをとった時にくらべると、5～7秒ぐらい減らせるようだ。これも、勝ち越している時以外はしないこと。
これらのタイム減らしの技は一発逆転された時に非常に寒いものがあるが、敵に独走させなければ大丈夫だ。
最後に、パスプレイの注意点をあげておこう。
まずは、中央を横切るパスは注意が必要だ。3試合目だとほとんど不可能だ。インターセプトされてしまうのがオチだ。1試合目にしか通用しないと思ってくれ。
横パスも、よほどのことがないかぎりしないこと。非常にミスしやすい。
また、敵が目の前にいるのに堂々とパスをしないこと。絶対に取られる。
こうなると、一番の理想的なのが縦パスだ。ただし、パスのラインに敵がいるとやっぱり寒い。こういう時はパスをしないほうがいい。
とにかく、パスが通れば勝ったも当然なんだけど、逆にインターセプトされると負けたも当然となるので、パスは慎重に。



味方がついたぞ。ループレバーをまわせ。

面別攻略

アドバイス中心

さてと、面別攻略といこう。といっても、アドバイス中心でいくから、攻略法そのものは君自身で編みだしていってほしい。

1面

最初の面だけあってスピードが遅い。パスも適当にやってもほとんど通る。オフェンスの時は、パスプレイを中心にしたほうがいい。
ディフェンス面（敵がオフェンスの時）でも、たいした攻撃をしてこない。（敵から見て）右サイドに走って、左への横断パスの攻撃がやたら多いので、パスを見切ってインターセプト。

2面

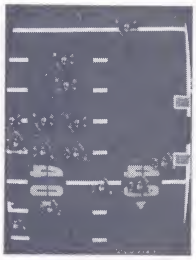
1面とはうって変わって難しいのが2面。敵は速いし、パスもインターセプトされがち。横に走って、縦パスがいいかもしれないけど、それもフォーメーション次第。
ディフェンス面では、敵がトリッキーな攻めをしてくる。右サイドに横パスを出し、その場から左サイドにパスを出してから縦パスといった発狂した攻めなのだ。くれぐれも独走を許さないように。



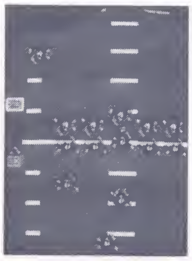
タッチダウンすると花火があがる。音がたいへんよくできている。

3面

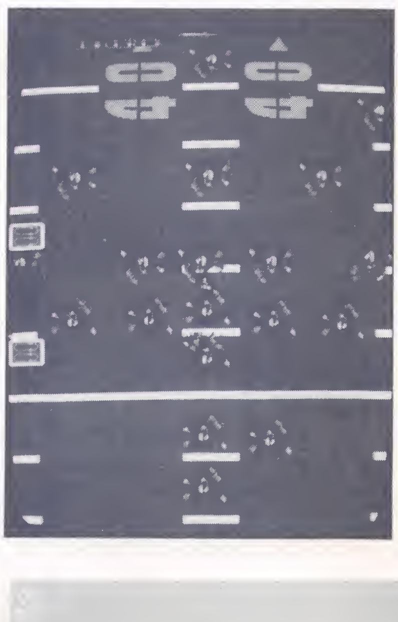
ディフェンスが鬼のようなのが3面。とにかく、パスを出せばインターセプトされるし、ランプレイに走ろうものなら1ヤードくらいしか進めないというとんでもない面。
ディフェンス面では、敵はあまり派手な攻撃はしてこないけど、足が速いので独走を許してしまうと、よほど連射が速くないと負けは見えてるぞ。しかし、こんなチームにはたして勝てるのだろうか…。なに？ 勝てるって!? では挑戦してみたまえ。



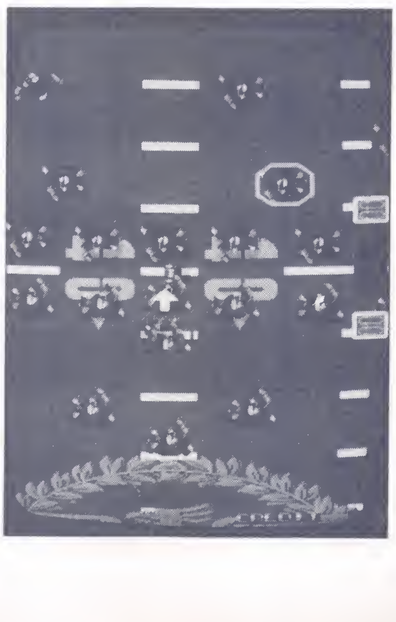
ショットガンフォーメーション。右サイドからのパスプレイで大きなGAIN（前進）が狙える。



ショットガンフォーメーションの左右対称形。



パワー・I・フォーメーション。3人のバックスをフルに活用し、パワープレイによる確実なGAINが狙える。



スプレッド・T・フォーメーション。パスとランのオプションプレイがしやすいフォーメーション。



プロ・T・フォーメーションの変形。パスプレイに適している。

独占スクープ

期待のニューゲームがぞくぞく

先取り エイ・エム AM ショー！

★AMショーは業界中心のショーのため一般向けの入場券は発売されていません。

AMショー先取り情報

秋の祭典開催

今年もアミューズメント界最大のイベント、第25回アミューズメントマシンショー（AMショー）が10月7日・8日の両日、東京流通センターで開催される。

今年のAMショーは昨年を上回る規模で、出品参加社56社、ブースは501小間となっている。

各ビデオ・ゲームメーカーからは、期待のニューゲームが多数出展される予定で、例えばタイトーからは体感ドライブゲームやナコムからも噂？のドライブゲームが参考出展される。

本誌でも次号でAMショーの特集を企画しているので期待していいぞ。

パックマンが蘇える パックマニア

ナムコ

パックマン第4作

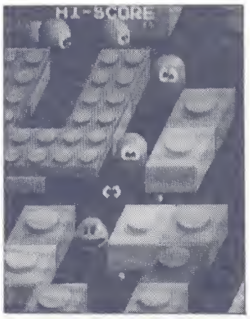
1980年に発表され大ヒットした「パックマン」は、「スーパーパックマン」、「パック&パル」とヒットシリーズとして、ビデオゲーム界に大きな足跡を残してきた。そのパックマンシリーズの第4作目「パックマニア」が発表された。

「パックマニア」は、写真のように画面が3Dで、スクロールはプレイザーのように右斜上にスクロールするようになっている。

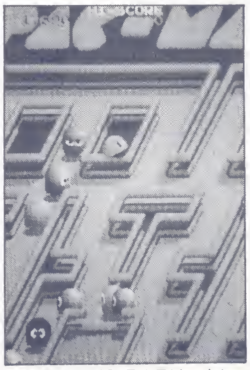
今までのパックマンとの最大の違いは、ジャンプができるようになったこと。これでモンスターに追い詰められても、ジャンプで脱出するなど、今までにないテクが使えるようになるだろう。

噂のドライブゲームか？

ナコムはひさびさに、ドライブゲームを参考出展する予定だ。最近流行の体感ゲームではないようだが、今までのドライブゲームよりも、リアルなコーナーリングが楽しめるとか。「ポールポジション」という名作を創ったナムコのドライブゲーム期待しよう。



BLOCK TOWNのパックマンとモンスターたち。パックマニアの面数は29面の予定。



PACMAN'S PARK。上にパックマンの文字が……。

タイトー自信の体感ドライブゲーム フルスロットル

これは過激だ！

今回タイトーから発表された、体感ドライブゲーム「フルスロットル」は、今までのドライブゲームのどれよりもスピード感にあふれたもので、その筐体の動きも過激そのもの。

フルスロットルはステージごとに3回使える、ニトロを爆発されると、なんと時速500kmのスピードを出すことも夢ではないというもの。

史上最速？の「フルスロットル」で街道レーサーの気分が味わえるぞ。

アフターバーナー スペシャルバージョン発表

セガ・エンタープライゼス

これが完成版？

いまいちゲーム性に問題を投げかけられていた「アフターバーナー」のニューバージョンが発表された。

ニューバージョンは旧バージョンより面数は、5面増え計23面になり、ゲームそのものにも手が加えられ、ゲームとしての完成度もアップ。

旧バージョンとの最大の違いは、速度調節スロットルが付いたことで、スロー（マッハ0.5）、ノーマル（同1.0）、ファースト（同2.0）の3段階に変えられるようになった。

第25回AMショー出展予定作品リスト

〈タイトー〉
・フルスロットル（体感ドライブゲーム）
・レインボーアイランド（バブルボブル2）
・オペレーションウルフ（的当てシューティング）
・他にも出展予定。

〈ナコム〉
・パックマニア（3Dパックマン）
・参考出展（ドライブゲーム）
・他に数機種参考出展の予定

〈セガ〉
・アフターバーナー、スペシャルバージョン（AB完成版）
・スーパーリーグ（野球ゲーム）
・ヘビーウエイトチャンプ（ボクシングゲーム）
・他に数機種出展予定

〈コナミ〉
・魔獣の王国
・他に数機種参考出展の予定

〈カプコン〉
・ストリートファイター

〈データイースト〉
・ワンダープラネット（スペースシューティング）
・S・R・D（スーパーリアルダーウィン）
・ヘビー・バーレル（地上戦闘ゲーム）

〈SNK〉
・迷宮ハンターG（アメリカバージョン）
・レーザー・ウォー（ピンボール）
・タッチダウンフィーバー（アメフトゲーム）

〈ジャレコ〉
・ぶたさん（コミカル・アクションゲーム）
・ブロック・バスター

〈アイレム〉
・キックルキューブル
・妖獣綺談ゲルニカ
・Rータイプ
・他に一機種

知ってる？

みんな、ギネスブックって知ってる？ 世界中のありとあらゆる物の、ナンバー1を収録した本のことだ。（なにを今さら、そんなこと説明されなくたって知ってる？）

でも、そのギネスブック88年度版（来年）に、ビデオゲーム百機種のハイスコアが載ること、知ってた？

遂に、ビデオゲームというジャンルが、世界的に認められる日が、到来したということですね。

公認大会は今年の6月、アメリカのバリーズ・アラジンズ・キャッスルで大々的に開催され、そのもようは、全米のテレビや新聞などでも報道されたそうです。

聞くところによると、記録の中には、ジャイラス40時間プレイというのもあるとか。

日本のプレイヤーの皆さんも、いつの日か参加できるチャンスが来れば、ホントにいいですね。

（BAN／協力APA）

ブラックドラゴン

©カプコン

攻略　POP小玉
イラスト　転　清

前号の紹介を見て奮い立ったゲーメスト読者諸君。勇者タイガーとなって、ブラックドラゴンを討て!

跳べ　撃て　走れ

縦横無尽の活躍で、ブラックドラゴンを仕留めろ!!



戦慄を押し破って前に進め!

死んだ方 ゴメンナサイ

前回で紹介したものと、発売バージョンでは、一部変更になったところがあるので訂正しておきます。

前号ではドラゴンナイトについて、しゃがんでいれば大丈夫と書きましたが、発売バージョンではしゃがんでいても、本体に触れるとダメージを受けてしまいます。

この点が大きく違う所なので、前号の記事の通りにして死んでしまった人、ゴメンナサイネ。

それでは、早速攻略にいってみよう。

うーん、さすがと言われたい
ラウンド別攻略法

ROUND 1

1面だから簡単だよーんと言いたいところだが、実はこのゲームは1&2面が難しいのだ。

何故なら、1&2面の頃はバイタリティのゲージが少ない上に、鎧も弱い物しか買えない為に、岩などに直撃されるとイチコロだからなのだ。でも岩の落ちてくる位置や、ファイアートラップや敵キャラの正確な位置を知っていれば大丈夫だよーん。

1面では、2カ所、岩の落ちてくる場所があるので覚えよう。ハッキリ覚えていなくても、ヒューンという落下音が聞こえたら注意セヨ。バットは、出現してから動き出すまでの間は、当たり判定がないので、そのスキに逃げてしまおう。

パターンとして、マップを見れば分かると思うが、右端のダンジョンに行ってから、アイテムショップに行くといい。

ショップでは、最低の武器

と毒消しの薬を1本。それとダメージを受けていれば、最低の鎧を買っておこう。ボスの所に行く手前の階段にいるゴブリンがなかなか強い。
　タイガーが最初から身につけている武器では、なかなか勝てないので、武器を買ってから戦う様にしよう。
　さて、1面の親玉トーテムポールの攻略だが、トーテムポールは一定距離に近づくと目が光って襲ってくるゾ。
　目が赤いのがボス・トーテムポール、紫のがザコ・トーテムポールというふうになっており、赤目のボス・トーテムポールを倒せば、ザコ・トーテムポールも全滅するヨ。
　1面では2匹しかいないので、目が光ったら攻撃してすぐ逃げるという、ヒットアンドアウェイを繰り返せばOK。
　ボスを倒した後、鎧がなくなっていても、ラウンドクリアすれば最低の鎧が与えられるのだ。

ROUND 2

　だいたい1面と同じ様な構成だが、けっこう広いのでタイムオーバーに気を付けてほしい。
　それと、2面には岩の落ちてくる所がなんと6ヵ所もある上、ジャンプが少しキツイ場所もあるので慎重にいったほうがいい。
　又、この面は前半にショップがあるので、できれば耐久力が4の鎧あたりを買うか、無理をして攻撃力が3の武器を買ってしまうかの、2通りに分かれるだろう。慣れないうちは鎧の方がイイと思うヨ。
　特に、後半の方にいるボーグルは、1匹ずつ倒していくか、ダメージ覚悟で走ってしまおう。それとゴブリン、スケルトン、フラワーシャークの混合攻撃は、置いてあるパウをうまく使って全滅させろ！
　2面のボスは、トーテムポールが4匹登場。単に数が増えただけなので、1面での攻略法と、なんら変化ないゾ。

ROUND 3

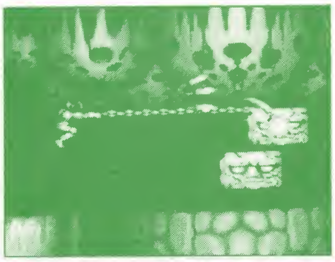
　3面の特徴は、1〜2面が横へ横へと進むのに対して、上へ上へと進んでいくというところにある。
　しかも面がかなり広い為、マップを知らないと、たいていタイムオーバーで死ぬだろう。だから最初のうちは、あまり寄り道せずに、上へ上へと進む様にした方がイイヨ。
　敵の攻撃として、1〜2面にでてきたゴブリンのパワーアップしたヤツや、ボーグル、アゼールが、イヤラシイ場所によくいるので気を付けようネ。それと、岩の場所は4カ所だヨ〜ん。
　3面が始まったら、スグ左横のじいさんの所で、2面で攻撃力3の武器を買わなかった人は、その武器を買いましょう。武器を買っていた人は、耐久力4〜6あたりの鎧を買って下さい。
　後半の所は、普通にジャンプしたのでは登れないので、垂直ジャンプ中に行きたい方へレバーを入れるか、レバーを斜め上に入れっぱなしにしてジャンプしてくれればOK。
　3面のボスはブルードラゴンなのだが、ドラゴンの出す火の玉は壊せるので大丈夫。
　ドラゴンの体のどこを攻撃しても、ダメージを与えることができるので、深追いしなければ平気。



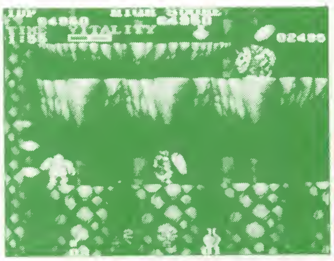
2面のダンジョン内部。じーさん助けなきゃ。

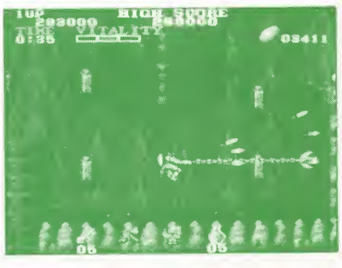
ROUND 4

　4面も、全部回ろうとすると、タイムオーバーになりやすいので、最初はムリせずに進もう。
　この面が始まったら、すぐショップへ入り、耐久力6あたりの鎧を買おう。


トーテムポールと一戦交えるタイガー。ソレッレー！

　右に進もうとすると、いきなり岩が落ちてくるのでフェイントをかけてくれ。頂上の所にフラワーシャークがおり、上に行こうとするとウィザードが出現するゾ。ウィザードはテレポートしてはファイアーウォールを使ってくるので、テレポートしてきたらすぐ攻撃しよう。
　上の方に、岩が2連続で落下してくる所が2カ所あるので気を付けてネ。
　下の方は、慣れないうちは行かないこと。上の方を右へ右へと進めば、ボスの所に行ける。途中にまた、ウィザードやトーテムポールがいるので気を付けて。
　4面のボスは、魔界村でさんざんプレイヤーを苦しめた、あのレッドアリーマが相手だよーん。最初は丸くなっているので、遠くから攻撃してやると、ヤリ投げ攻撃プラス体当たりをしてくるので、柱づたいに逃げながら攻撃だぁ！
　途中で、攻撃力が4の武器を買っておけば、とても楽に倒せるヨ。


3面のスタート直後だよ。左のじいさんはショップでカ。

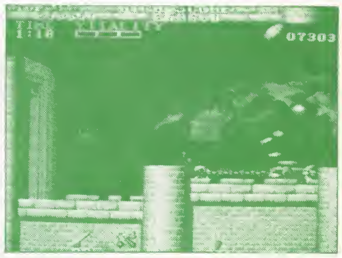

4面の後半のひとコマ。下は溶岩が…。しょわ〜。

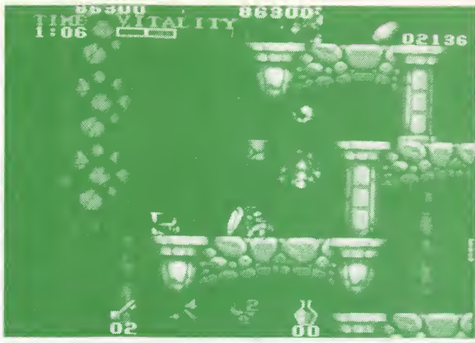

君の行手を悪の巣窟から湧き出た敵が阻む。

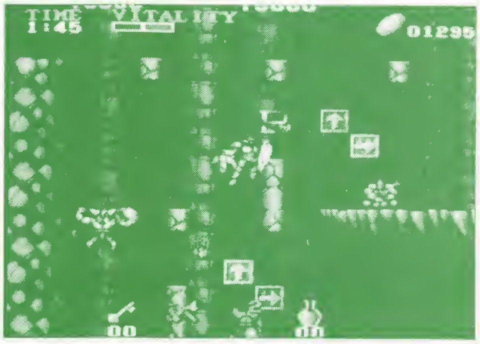
ROUND 5

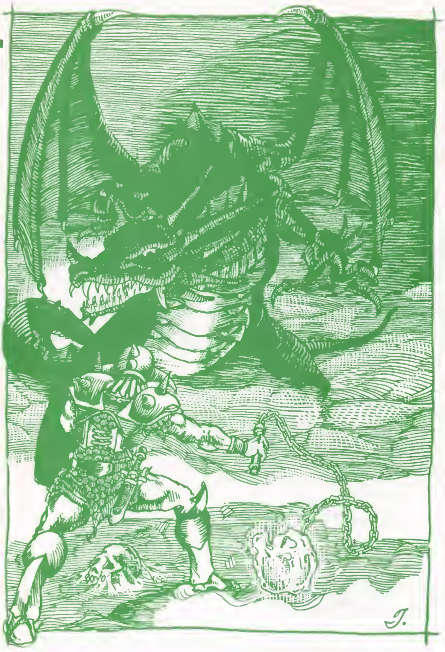
　今までと違って、城の中での戦いとなる5面は、4面のボスだったレッドアリーマが

ザコになって登場するし、いやらしい場所に岩が落ちてくるなど難度も高い。
この面では、まず耐久力が6〜8の鎧を買った方が良いだろう。武器は攻撃力4のヤツじゃないと歯が立たない。
しかし、キツイ所にはパウがあるので、すぐパウを取れば問題はないハズ。
ボスまでの道のりは、ほぼ一本道になっているので、迷うことはないだろうが、岩が2連続で落下する場所が2カ所ある。(1つは、3つ目の神殿の前。もう1つは、ボスの前の、スピンスカルのいる所だヨ。)
5面のボスは、強敵ドラゴンナイトなのだ。
ロケバージョンでは、とても楽に倒せたのだけど、発売バージョンでは、その楽勝パターンが使えないので、正攻法で戦うしかない。左右の端に高台があるので、追いつめられたら高台からジャンプして飛び越えよう。とにかく体当たりを食らうと、ダメージがでかいので注意してほしい。
この面のドラゴンナイトは、7面のに比べたら…!?


あの球体がレッドアリーマなのだ。


この石造りの所の上は、ハイジャンプじゃないと!?


まともに戦うと、ダメージをくらうので、パウを取れ!


史上最強ブラックドラゴンと対決!! 君はエンディングを見れるか?

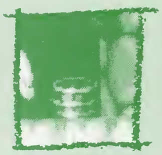

岩から岩へと飛び移れ。

隠れキャラについて

このゲームでは、隠れキャラが重要な意味を持っているのだ。何故なら、このゲームでは、プレイヤーのエクステンドがスコアではなく、隠れキャラの1UPを取っていかなければならないからだ。
他にも、隠れキャラを知っているのと知らないのとでは、かなりゲーム展開にも、スコアにも差がついてしまうだろう。
だから、隠れキャラを見つけるのがうまいマニアには楽だし、初心者には不親切だと思う。
でも、カプコンとしては、永久パターン防止としての設定だと思うので、その点については、あまり追求しないことにする。
では、隠れキャラを紹介しよう。そうそう、隠れキャラを出してから、それを取らずに死ぬか、スクロールアウトさせると消えるので注意してくれ。


☆弥七…カプコンのお得意キャラである。取ると1UP。

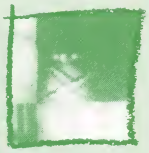

☆佐吉…弥七の次はと言えばこの佐吉なのだ。バイタリティをMAXまで回復、その上鎧2レベルUP。


☆たる…鎧2レベルUP。


☆とんぼ…5万点ボーナスだよーん。

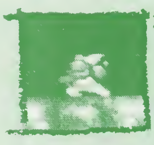

☆イチゴ…鎧3レベルUP。

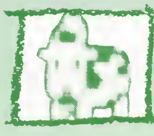

☆タケノコ…タイムが30秒加算されるゾ。


☆タコ…10万点ボーナス。これはオイシイヨ。

☆ゾウ…50ゼニーもらえる。(1943のエンディングを知ってるかな?)

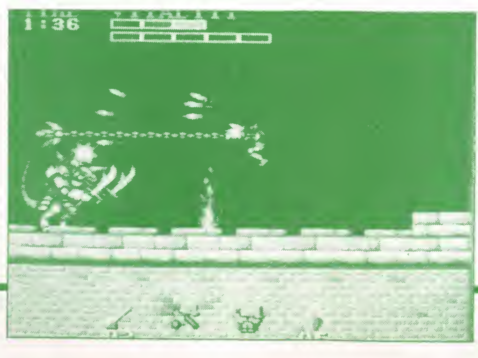

☆うし…某ライターのことではない。(何じゃこりゃ!?) 1000ゼニーもらえるのだ。

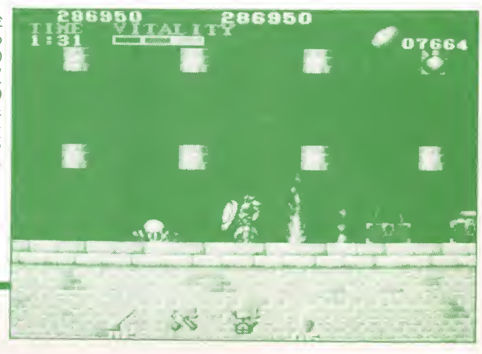



☆モビちゃん…ヤッター10万点じゃなくて、1万点ボーナス。

次号もプロミス!

次号では、残りの6~8面の攻略をやるゾ。(できればマップをつけたいなぁ。)期待して待っててちょ。


強敵ドラゴンナイト。頭を撃てぇー!


後ろの火の手はファイアーウォールだよーん。

from G
みんな、ソニービデオ(SV)から発表されたタイトー・ゲームビデオ(ダライアス・奇々怪界・スクランブルフォーメーション)は見たかな。これはゲーメストも協力して造ったビデオなんだ。そこでSVからプレゼントがある。詳しくは65ページのプレゼントコーナーを見てね。

君もやってみたか？　ここが違う！

DARIUS ダライアス エキストラバージョン

ダライアスの健闘はアウトランとともに賞讃に価すると思うんだけど、エキストラ・バージョンの方はプレイしてみましたか。なかなかおもしろいよ。という訳で、エキストラ・バージョンと旧ダライアスとの違いをとりあげてみた。

発売以来、何かと話題になった「エキストラ・バージョン」ですが、とりあえず旧ダライアスとの違いをあげていってみましょう。

パワーユニットの数の違い

エキストラバージョンでは旧ダライアスと比べて、パワーユニットの数がノーマル、ハード共に違います。

まず、ノーマル設定の場合について見てみましょう。

ノーマル設定の場合には、基本的には旧ダライアスのノーマルに、さらに赤のパワーユニットを追加し、青の多すぎると思われる所を削ってあります。

具体的には赤のパワーユニットに関しては——

Cゾーン　プラス1
Hゾーン　プラス2
Iゾーン　プラス2
Lゾーン　プラス2
Nゾーン　プラス2
Oゾーン　プラス1

このように追加されていると思います。(急ぎ調べたので多少の違いはあるかもしれません)。

また、青のユニットに関しては——

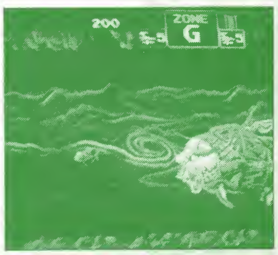
Dゾーン　マイナス1
Eゾーン　プラス2
Gゾーン　マイナス1
Mゾーン　プラス2
Nゾーン　プラス1
Sゾーン　プラス1
Tゾーン　マイナス1
Yゾーン　プラス1

緑のユニットに関しては
Xゾーン　プラス1となっています。

ハード設定の場合には、ノーマル設定のパワーユニットの個数から、適当に数を減らしていった個数になっています。Aゾーンはたいして変わらなくても、Cゾーンでアームが1つしか出なかったらハード設定と思って間違いないでしょう。

ハード設定は、今回はかなりのユニットが減らされているので、旧ダライアスのハード設定よりはるかにはるかに難しくなっていると思います。

しかし、旧ダライアスがハードだった店は、そのままエキストラ・バージョンにロム交換して、ディップスイッチをハードのままにしてしまっている店が多いようです。エキストラ・バージョンには、旧ダライアスとは違うゲームなのに、困ったもんです。



今度はピラニアが簡単なんだよなあ。

残機ボーナスについて

忘れてはならないことに、エキストラ・バージョンには1機につき百万点のボーナスポイントが入るということがあります。これは、一応、残機をつぶして稼ぐことを封じてあるようです。

最終面をクリアすると、なかなかしゃれたデモ画面が出現して、1機ずつ百万点、ノーミスなら500万点はいります。残機ボーナスなので、最後の1機の場合はボーナス点は入りません。

ちなみに、5面と7面に出てくる1UPは、100万点ボーナスと同じなので絶対取り逃がさないように。

敵の速さと弾速の違い

敵の速さについては、A面に出てくるブラーボがいきなり速いことに気がつくでしょう。この敵が一番わかり易いですが、その他、後からくるサイクリンや、上下から出現して消えるホルム等も多少速くなっているようです。

弾の速さについては、まず驚かされるのがトモマヤJ23の砲台の速さです。D・E・Jゾーンでは、そのあまりの速さに苦戦するでしょう。(固いということもあるし。)

また、他の砲台や空中の敵の撃つ弾の速さは、ほとんどといっていいほどスピードUPしています。特に、初めの4面くらいまでは、面の初めの方は弾が遅くて、後半になるといきなり弾が速くなるので注意しましょう。

砲台の耐久力について

レーザー、ミサイルで行った時にはまるのが、この特定の砲台に新しく加わった耐久力です。

その耐久力は——
トモマヤJ23→4発
ノジツS1　→4発
ターリヤM8→8発
オデヒX16　→8発
となっています。トモマヤJ23は前半の面、D・E・J・K・Lにあるので、ウエーブになっていない時は、砲台の下にもぐりこんでショットで撃ちましょう。Eのトモマヤもミサイルで地面スレスレにへばりつけば倒せますよ。

他はウエーブになっていれば問題ないんですが、なっていない時でも、ターリヤM8は撃たないで前に抜ければ大丈夫です。

ボスの攻撃パターンの違い

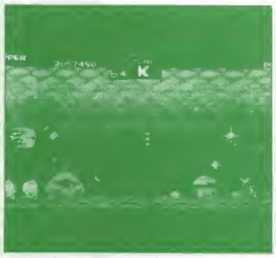
エキストラ・バージョンはピラニアまでは基本的に旧ダライアスとそれほど変わりませんが、ピラニア以後だいぶ雰囲気が変わってきます。

それは、プレイヤーを殺す

ために？　敵の種類が次のように変わっているからです。

Kゾーン　フォルム→クロム
Mゾーン　カオミート→ノジツ　追加アミド
Oゾーン　アスターゼ→ミラーゼ
Qゾーン　ドリン・スレイド→セトア・アミド
Rゾーン　タノール→クロム　アスターゼ→クロドライド
Tゾーン　追加　クロム・ホルム
Uゾーン　タノール→サイクリン
Zゾーン　カイン→クロム

今まで空中の敵が出てこなかった隕石地帯に新たに敵が出てくる所が面白い所です。
また、敵の種類が変わったため、特にKゾーン・Mゾーン・Qゾーンが難しくなっています。Qゾーンはウェーブで、Mゾーンは下のノジツ砲台を倒していくのがコツでしょう。


Kゾーンは砲台が強くなった。

ボスの攻撃

ボスの前に、浮遊機雷も多少違うので説明しておきましょう。
ノーマルでは、後半青い浮遊機雷が出現します。これは通常の機雷よりも自機への狙いが正確で、大きく飛び回る性質を持っています。画面外からも戻ってくるので注意しましょう。
また、ハードランク以上だと赤い浮遊機雷が出現しますが、これは青いものより、さらに速くはね回ります。こうなると、1機やられるとボスに行く前に、全部浮遊機雷にやられかねないほど強敵になります。
さて、ボスの攻撃パターンの違いですが、ピラニアまでは、基本的には変わりません。しかし、耐久力のほうはと言うと、ヒレの耐久力はニューバージョンで、本体はヒレが取れた時点で、そのダメージが本体に加わるようになっています。
ピラニアがレーザーに対して今回は非常に弱いのは、ミサイルよりヒレがはるかに壊しやすく、そのヒレのダメージが本体（口の中）に加わるからなのです。
旧ダライアスと比較するとカジキとピラニアが、新たにこのようにダメージが本体に加わります。
攻撃方法自体が変わったのは、カジキ、アイアンハンマー、カメ、タコ、イカ、クジラの7種です。
カジキ、アイアンハンマーの場合は、自機を確認する幅が広くなった（高さがずれていてもよく弾を撃つということ）ことと、クシ状の弾が速くなってプレイヤーを惑わせるようになったことが大きな違いです。この2つのボスに確実に勝つためには、ボスといっしょには動かず、レーザーからウェーブでボスが上に行ったら下へ、下に行ったら上と全く逆方向へと動くことです。画面の一番後ろにいたほうがいいでしょう。
カメの場合は、始まってすぐ弾を撃ち始めるという点と、頭の耐久力が強くなり、すぐ頭をひっこめるようになったのが大きな特徴です。ミサイルでの頭のはりつきパターンを封じているみたいです。後で弾の間に入ってじっくり倒しましょう。正面に撃ってくる砲台の下から2番めと3番めの弾の間で常によけるのがいいでしょう。
タコは大きい火の弾をオトシゴ風に4発3連射してきます。1度に4発なので三日月よけはできませんが、ウェーブ等で弾の間をかわし、速攻で倒して下さい。
イカは、上下2本の足から撃つ弾が自機を狙ってくるようになりました。まず後で上の足を先に壊し、次にウェーブ等で一気に倒しましょう。下の足は画面の下に潜っている時は弾を撃ってきません。
クジラは、上下動が速くなり、一番上まで上がるようになったことと、誘導弾が常に最強の状態であるということと、イルカ弾が自機に当たるように旧ダライアスとは違いずらして破裂するのが特徴です。イルカ弾をウェーブ等で早めに壊しながら注意してよければ大丈夫です。
上にはりつくと、つぶされやすいし、イルカ弾がよけにくいので難しいでしょう。耐久力はニューバージョンなのでなんとかなります。
その他の、エキストラバージョンの旧ダライアスとの違いは、デモにエキストラバージョンのタイトルが出てくることと、もう1つあります。
これはほとんどの人が気づかない最後の謎？です。その違いがわかった人は石井ぜんじあてにお手紙下さいね。白玉の法則性じゃありませんよ。念のため。ゲーメストにヒントが出てました。

こちら発信局
佐藤久美



from CHAT〈千葉〉

別に有名じゃないけれど、こんな感じのサークルもあるんですよ。というわけで、CHATに急接近！

はじめまして。今回から、このコーナーを担当することになりました佐藤久美です。まだ不慣れな私ですが、よろしくお願いします。

ところで、皆さん、あっという間に過ぎ去ってしまった夏、海へ行きましたか。人間ゲームだけじゃいけませんよ。海へ行ったり山を登ったり、旅行したり、コンサートで熱狂したりって必要ですよ…と言っている私は、実を言うと夢中になっているゲームがあって、こんなことを人に言える立場じゃなかったりするんです。

私のゲーム好きもさることながら、数段上のCHATの皆さんのお話をいたしましょう。

千葉の知られざるサークル

CHATの皆さんは、千葉・習志野市のサンペデックナムコランドを集合場所として集まった人たちで、今まで雑誌などでサークル名を見た方もいると思いますが、そこのところを聞いてみました。

CHATのサークルの発端は、「イシター」だそうで、それまでも、〝サンペ〟に皆さん来ていたのですが、「イシター」によって知り合い、お互いに話すようになり、友達の輪が広がったのだそうです。

こういう共通したゲームが好きだったということで知り合うというのは、よくあることですよね。

そして、だいぶ人数が増えたので、「何かサークルでも作ってみよう」という話が仲間の間から出てきて、出来たのが「CHAT（チャット）」なのだそうです。

「CHAT」とはどのような意味かというと、名付け親で、会長格のKIMさんによれば、「元来、雑談好きの集まりであり、雑談という意味のCHATと、Chiba Amusement Teamの頭文字を取ったものが丁度同じだったので」とのこと。このCHATという名がみんなから気に入られて、これに決まったのだそうです。

今では14人ぐらいいるそうで、一応CHATは自由参加の形をとっているようです。

特徴のあるメンバーたち

KIMさん（21歳）

CHAT内で一番年上なので会長にさせられてしまったそうです。ゲームの方は「平安京エイリアン」にハマったのが全ての始まりだとか。それからはナムコのゲームを中心に（ナムコの存在は大きかったそうです。キャラクターゲームが得意。ワンダーモモ4−4クリアなど。

COMさん（19歳）

サンペには一昨年から来始めたそうです。オールラウンドにうまいと会長さん。いろんなゲームに手を出し、うまくなるのが早い（こういう人ってうらやましいですね）。

ああるじいぷうさん（18歳）

主にシューティングゲームが得意。人のプレイを見て、少ない回数でゲームを上達するタイプ。けいれん命！

最近は「CHAT」を有名にするために忙しいとか。ライフフォース（赤）1000万点など。

ZURさん（19歳）

バベルの塔がハマリの元凶だそうです。COMさんと同じ高校で、そのためにサンペに来るようになったとか。バブルボブルなら1日中できるそうで、「インカム落とし」と呼ばれています。

YOU・Aさん（19歳）

やるゲームは全国レベル。彼もオールラウンドにうまい。頭脳派の1人です。スラップファイト1000万（2P操作無し）。遅咲きアウトランナーだそうです。

TOMさん（19歳）

常連の中では新しい方のTOMさん。実は以前仙台に住んでいて、SPREAMの面々と面識があるそうです。

あまりゲームはうまくないと言いつつ、サンダーセプターⅡをクリアしています。

ZAIKEさん（16歳）

どう見ても16歳には見えない。（私も18歳ぐらいかな？と思いました。）彼曰く、どんなゲームも初めのうちはトップなのに、どんどん抜かされてしまうのだそうです。

マイナーゲームをよくやるそうですが、サイコソルジャーはクリアしています。

YAMさん（18歳）

今年4月に松山から上京して来たという彼。こちらに来てすぐに



ああるじいぷうさん



COMさん



会長のKIMさん



みなさん、楽しくやりましょうネっと。



ZAIKE君



TOMさん



ZURさん



YOU・Aさん

「スーパーハングオン」ビギナー全国一になりました（本誌でも）。シューティングは下手などと言いながら、ドラゴンスピリット全面クリア（私も自分の力でエンディングが見たい）しています。
　最近は、モンスターランドに凝っているそうです。
　そして、彼を常連にしたのが、YAMさんのお兄さんの

　FLYさん（20歳）
　点が稼げない、難しくない、つまらないゲームが得意。「いっき」で1000万出しています。彼は自分で「INFINITE」というサークルを作っているそうです。（会員募集中だそうです。ちょっとおかしいかな?）。
　最近は、大学の関係でサンペにあまり来れないとか。PCC笹塚で店員をやっていますよ。

　ZAPさん（18歳）
　家がサンペに近いので常連になったとか。得意なゲームはあまりないそうですが、ラスタンサーガをクリアしています。

　カーネルさん（18歳）
　得意なゲームは、スーパードンキーホーテ。ノーミスクリアしているそうです。
　他にも「ロボレス2001」1000万点で本誌で全国一を取ったことがあります。彼も古くからの常連。



YAMさん

　Keiさん（18歳）
イシターの頃からの常連さん。自力でKIのパスワードを解析したそうです。最近は、ガントレットに燃えているとか。

　SBTくん（12歳）
　今はCHATには入っていないのですが、みなさんが彼の将来に期待しているという柴田君。単なる水子かと思っていたら、実は彼が一番水子嫌いなんだそうです。「道中記」のたろすけにそっくり。引っ越した浦和から、わざわざサンペにやって来る根性には見上げたものがありますね。

活動の中味とは?

「ゲームばかりではなくて（別に、ゲームを軽視するわけではないですが）、コミュニケーションを大切にしています」とKIMさん。「ゲームは楽しむものだ」とも言っていました。ゲームの楽しみ方は色々ありますからね。
「最近は面白いゲームが少ないので、あまりゲームをしていません」と会長さん。ゲームをPLAYするために、サンペに来るのではなくて、最近はみんなと話しをするためにサンペに集まって来るのだそうです。
　今年は、CHATのメンバーで日光へ旅行へ行ったとか。ゲーム以外の目的で行ったそうですが、このような仲というのもいいですね。
　CHATはゲームが全てというわけではないサークルのようです。この1年間に出来たサークルなのですが、みなさん仲が良くて、歴史を感じさせてくれました。
「これからは会誌も作っていきたい」とZURさん。頑張って欲しいですね。
　さて、CHATのご紹介いかがだったでしょうか?
「こちら発信局」では、CHATのようなサークルも、これからどしどし紹介していこうと思っています。
　ところで、久美からひと言。
　全国にCHATのようなサークルが沢山あると思うんですが、自分たちが本拠地にしているゲームセンターに、他のサークルの人が来たときの態度、エチケットの問題。常連だからといって、大きな態度をとったり、彼ら（彼らも同じプレイヤー、お客です）を追い出すような目で見たりするのはやめましょうね。みんな仲間なんですから。
　ゲームの秋です。みんなで仲良くゲームをしましょう。
（ちょっと暗いかな?）



ZAPさん



カーネルさん



Keiさん



JOE山田のWe Love VGM(ビデオ ゲーム ミュージック)! 14

セガのアフターB・、プレイしたかな? マッハのスピードに目が廻った? 違うって? コインの急速な減り具合に目が廻っている? 分かるわかる。ところで、GMOレーベルは相変わらず好調。10月10日発売予定のSEGA GAME MUSIC VOL3(アルファ)を試聴してみたぞ さっそく紹介しよう。

まずSEGA GAME MUSIC VOL3の構成だが、A面の目玉はもちろんアフターバーナー。他にエイリアン・シンドロームが収録されている。

B面はスーパーハングオンとSDI。(CDにはダンクショットがプラス。)

今回はA面中心、それもアフターバーナーを中心に紹介していってみよう。

第一印象はバッチシね

とりあえず、アフターバーナー全6曲の全体から見てみよう。

第一印象としては、「タムの音がハッキリ識別できる」ってこと。

というのは、セガだけではないのか? と、思ったたね。

基本的に、皆の聴けるVGMは、今までに発表されたレコードとテープ、CDだけ。それら全部を聴けばわかるけど、バスとスネア、シンバルあたりは、まあ聞こえるんだけど、タムが今いちないのね。

(当然セガ以外ね。)

おっと、「タム」って何かだって?

正確には、「タムタム」と言って、うーん、簡単に言えば、歌謡曲なんかで、ドラムスが、一音ずつ下がりながら、左右へ移動する音があるでしょ?

アレね。

で、次には、

「ドラムスとベースのつりあいが面白い」

ドラムスとベースが、思ったより強いんだけど、うまい具合にバランスがとれていて、サンプリング・キーのジャマをしていないんだよね。

> セガ&アルファレコード提供
> ゲーメストオリジナル
> **アフターバーナー VGMテープ プレゼント**
> ゲーメスト・オリジナルの「アフターバーナーVGMテープ」を10名にプレゼントします。希望者は左記まで。
> 〒101 東京都千代田区内神田1―15―15 柴田ビル 新声社 ゲーメスト編集部「アフターバーナー・VGMテープほしいよ~係」まで。

最近では、FM音源等でチップも変わって色々な音、それも自然な音が表現できるようになり、ドラムス(特にバスドラ)のエンベロープも本物を求めるよりも、独自のモノを求めているトコまできているのだね。(ドラスピを聴けば、よーくわかる。)

で、お次に、

「1つゲームに多要素の曲」

アフターバーナーという、1つのゲームの中で、多要素の曲が入っている。

これは最近のVGMゲーム(俗にいう、音楽を聴くためのゲーム…例ドラスピ)には、結構みられるのだけれども、そういうのとはまた違っているのね。

フュージョン、歌謡曲、その他もろもろの曲が1つのゲームに入っているわけ。

それでいて、アダルティーな曲になっているのもスゴイ。

グラディウスやバルトリックはいい曲ばかりだが、映画音楽的なものになっているのだよね(もちろん、それが悪いと言っているワケではない)。

全6曲聴いてみよう

アフターバーナー

なんとも、歌謡曲みたいになっていますねぇ。研ナオコの声が聞こえてきそうデス。

それはそうと、メロディラインのみに気をとられがちだと思うけども、ベースとエレキの音だけ、追っかけていってみよう。

自分で作曲や、アレンジ曲を作る時の参考になると思うョ。

さてさて、曲そのものはといえば、活発なメインテーマで哀愁を表現してしまうという、典型的な曲ですね。

そのさいには、ドラムスとメロディとのかね合いに、難しいものがあるのですが、それをこの曲は、楽勝でクリアしています。うーん、こういう所に、作曲者の力量となれがうかがえるナァと、一人うなづいてしまいます。

シティ202

何と言ってもパーカッションをフロントに持ってこないで、左右に振ってしまう所でしょう。いやあ、面白い。

まぁ、それはそうと置いといて、なんとも、ステレオ効果の遊びが成功しているのに、ドラムスが単なるリズムボックスと化しているのは、悲しいものがあるねぇ。

ファンキー的な曲だと思うんだけど、メロディの1ループが短いが、それを感じさせなくて、何回くり返しても飽きないね。ループしても飽きない名曲として、グラディウスの「逆火山」が筆頭に挙がるけど、それと並ぶくらいの曲だと思うね、私は。

スーパーストライプ

キーの使い方に、「カシオペア」の香りが感じられますね。

その後ろで、エレキが小刻みに

鳴っているのが印象的です。
あっ、でも後ろでというよりも、最初で使っているんだっけ。
これもまた、エレキとドラムスが同じフレーズをくり返しているね。
それにしても、短曲だなあ。

ファイナルテイクオフ

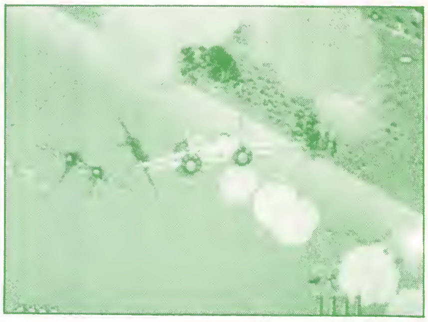
キーボードの透明感あふれる音色は、相変わらず上手いなぁ、セガさんは。
全体のイメージとして、もっとも夏を感じさせる曲ですね。
メロディラインのキーが波を暗示しているようで、さらに、そのフォローに入るベースが逸品！
このベースの使い方は、セガの作品によく見られるんだけど、いくら聴いても飽きないねぇ。そういえば、このリズムとベースとメロディの感触は、どこかで……、そうだ、山下達郎だ！　そう山下達郎の曲に似ているんだよね、この曲。
しかし、第一印象に残るのは、エレキのエコーだろうね。

マキシムパワー

やはり、この曲のメインとなるのは、出だしでしょう。
ドラムスが左右へ、バババババといった感じで動くとこでしょう。
他にはねぇ……。

レッドアウト

ハードロックのノリなんだよね。
個人的には、フュージョンよりハードロックやメタル、それとクラシックが好きで、うーん、いいなぁ、レッドアウトかぁ。
それはそうと、ハードロックとなると、エレキとベースのかねあいが問題になるんだけど、この曲は、そそことという感じだね。しかし、すんごくタイミングがよくキー入ってきて、その点をクリアしてしまっているのは、凄い。
作曲者の力量を、またもや見たような気がします。
あ、そうそう、曲の始めは、スペースシャトルの発想を連想させてくれます。


必要だけど邪魔な「ロール」。

次は「エリシン」チェック

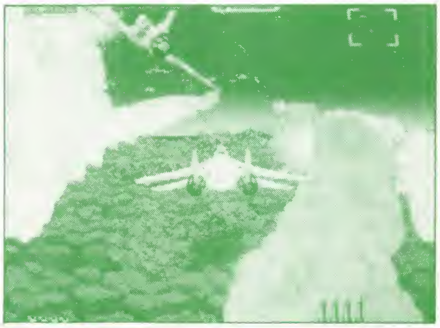
アフターバーナーにざっとふれたとこで、次はエリシンのチェックをしてみましょう。

メインテーマ

普通にプレイしている場合、聞こえてくるのは、自分の死ぬ時の声ばかりでしょうが、この曲ケッコウできているね。
ズンズン、ズンズン、……チラリラリン。
こんなのが印象的ですね。
ベートーベンの運命をなぜか連想してしてしまいました。
どうせなら、もっとベースラインを強くしてほしかったなぁ。

ボスのテーマ

三国志を連想しました。
ベースラインとドラムスがしっかりしているだけに、メロディがきわだってきます。
ベーシックなラインを、余裕でクリアしています。
ま、とりあえず、今月はこれまでね。


これぞドッグファイトの極み！

できるかな？　クイズ!!
アフターバーナー全6曲はどのシーンに流れるか

例のBEST3のコーナーですけど、奇々怪界のは、ちょっと待ってね。でも、とりあえず、募集はします。
で、今月は何をするのかというと、クイズです。
今月の記事のアフターバーナーで、それぞれに曲名が書いてあるでしょ。だけど、ゲーム中いつ流れるかは書いてません。
で、読者諸君には、この曲は、このシーンに流れるっ！　と、当ててほしいわけやね。
例えば、「アフターバーナーは、ネーミングのVGMだっ！」って具合にね。
果して、全6曲、全部正解できる人は、いるのかな？
「アフターバーナーはムズくて全部の曲が聞けんわっ！」の係まで、10月29日までにね。

SNKホットニュース

いつもSNKを応援してくれてありがとう！　今日は、みんなにビッグなニュースがあるんだ。
なんとSNKグッズが通信販売されることになりました。ポスター・パンフレット・攻略本・シールなど種類はたくさん！　値段も200円〜300円とお求めやすくなってます。
さて、お申し込み方法は、①住所(〒)・②氏名・③年齢・④電話番号・⑤希望商品名・⑥個数・以上の項目を書いた紙と商品代金と送料として170円切手を同封のうえ、現金書留にて左記の宛先まで、送ってください。記入もれが、ひとつあっても送れないので、よく確かめてから送って下さい。人気のあるものは、すぐなくなってしまうのでお早くどうぞ。
みんなの申し込み、待ってるよ！
宛先　〒564　大阪府吹田市豊津町14−10　丸萬ビル602号
株式会社　エス・エヌ・ケイ
SNKグッズ通信販売係

グッズリスト
ポスター　アテナ、サイコソルジャー、タッチダウンフィーバーなど各300円。
パンフレット　アテナ、怒号層圏、サイコソルジャーなど各200円。
シール　アテナ、サイコソルジャーA（麻宮アテナ）、B（アテナ＆シイケンスウ）各300円。
BOOKS　各種攻略本、VGL各300円。
POP・インストラクションカード　アテナ、怒号層圏など各300円。

from G

ここでアフターバーナーグッズが買える

ハイテクランドセガ琴似
札幌市西区琴似2条3−5
☎011−612−2078
ハイテクセガ仙台
仙台市中央1−8　AKビル
☎022−267−1834
ハイテクセガ柏
柏市柏1−1−11　丸井B1
☎0471−63−9844
ハイテクセガ新潟
新潟市古町通7番町997
ハイテクランドセガ神田
千代田区神田神保町1−1−13
☎03−295−6192
ハイテクセガ武蔵境
武蔵野市境1−2　鈴豊ビル
☎0422−56−0755
ハイテクセガ吉祥寺
武蔵野市吉祥寺1−4　サンワビル
☎0422−20−2491
ハイテクセガ馬車道
横浜市中区常盤町4−47　ニューイナズマビル
☎045−662−5720
ハイテクセガ大船
鎌倉市大船1−23
☎0467−46−4933
ハイテクセガ八事
名古屋市昭和区広路町北石坂102
☎052−834−4584
ハイテクセガ天満
大阪市北区天神橋4−9
☎06−357−9520
ハイテクセガ岡大
岡山市津島新町1−1−4
☎0862−53−9612
ハイテクセガ天神
福岡市中央区大名2−1
☎092−741−6412
ハイテクランドセガ熊本
熊本市上通町7−7
☎096−326−4521
ハイテクセガ別府
大分市北浜2−8−16
☎0977−25−7470

僕の留学体験

アメリカ・ゲームセンター事情

八木貴弘

ゲームをする人もゲームをさせる人もみんなみんな新鮮な驚きだったぜー という訳で——



アラジン・キャッスル前で記念撮影。



こんにちは。僕は東京の、とある学校に通学する高校2年生、ゲームが大好きな16歳です。

さて、つい先日、アメリカはテネシー州にある大学に研修旅行で約3ヵ月ほど行って来ました。そして、当然ゲーム好きな僕はゲームセンターに行ってきたのです。今日はその体験をお話ししたいと思います。

とっても清潔

アメリカのゲームセンターは、どうやらいくつかのチェーン店(キャロットハウスみたいな)で成り立っているようで、例を一つ挙げると「アラジンズ・キャッスル」がそうです。

場所は日本のように駅前に2つ3つあるという訳ではなく(現在のアメリカは車中心の社会で鉄道のない街が沢山ありますよ)、いわゆるモールというスーパーマーケットだらけの都市といったような所に、1つか2つほどあるだけです。

中に入って見ると、日本のゲームセンターに入った時とはふんいきが微妙に違います。「ああ、きれいだな」という印象をまず受けました。店内には、ちゃんとした制服を着た店員さんもいて、とてもよい感じです。

来る人はというと、ほとんどが大学生くらいの人で、時々高校生や中学生がグループで顔を見せ、にぎやかに遊んでいます。

ここまでは日本のゲーム場とそれほど変わりませんが、驚くような相違があります。それは家族連れでゲームを楽しんでいる人たちがいることです。

日本ではまず考えられないことです。なぜだろう。僕も考えてみました。国民性の違いとか気質の違いもあるでしょうが、ちゃんとした理由もあるようなのです。ゲーム場の姿勢です。具体的にふれてみましょう。

さまざまなサービスと

チェーン店「アラジンズ・キャッスル」の場合ですが、ここのお店にはいく種類かのパンフレットやチラシが入口にまいてあり(もちろん無料)、自由に取れるようになっています。

なかなかきれいで、しかもよく考えてつくられたパンフレットです。

そのお店で僕が手に入れたパンフレットを一つひとつ簡単にご紹介しましょう。(写真も参考に)

そのパンフレットには次のような意味の言葉が書いてあります。

●Give a party that's all fun and no work!
ギブ・ア・パーティー・ザッツ・オール・ファン・アンド・ノー・ワーク=仕事もたまには休んでゲームパーティーをしましょう。

●Experience the ultimate birthday party!
エクスペリエンス・ザ・ウルテイメイト・バースデイ・パーティー!=究極の誕生日パーティーを体験してみませんか。



(上)家族みんなで楽しめるように、誕生日・母の日・父の日と工夫をこらすゲームセンター。(下)それぞれの季節、曜日、時間帯などにサービスの特典をもうけて、常に活性化を計っている。

●Spring fever specials
スプリング・フィーバー・スペシャルズ=このパンフレットに書いてある日付けの一定時間帯はゲーム料金が安くなります。

●Mother's day special
マザーズ・デイ・スペシャル=母の日スペシャル——前のスプリング・フィーバー・スペシャルと同じ。ただ、このパンフレ



思わず行ってみたくなるようなカラフルな（写真がモノクロでゴメン）美しいパンフレット。セールスポイントもしっかりと打ち出している。このパンフレットを20名にプレゼント。ほしい人は『アメリカパンフレット』係まで。〆切は10月30日。

ットにはクーポンがついていて、お母さんがこのクーポンといっしょにお金を店員さんに出せば、ゲーム料金が安くなってプレイできます。

●Father's day special

ファーザーズ・デイ・スペシャル＝父の日スペシャル――前のマザーズと同じ。

●Fourth of July weekend special

フォース・オブ・ジュライ・ウイークエンド・スペシャル＝(7月4日、週末スペシャル)(しかしなんつー訳をしているんだろう)――前項目のスプリング・フィーバー・スペシャルズとマザー(ファーザー)ズ・デイ・スペシャルがまざったようなもの。

●Missing children

ミッシング・チルドレン＝誘拐された子供を探してください。

●SADD

スチューデンツ・アゲンスト・ドライビング・ドランク＝酒酔運転をやめよう。

いくらでプレイできるか

さて、文中に"料金が安くなる"と書いたのですが、いったいアメリカのゲーム料金はいくらぐらいなのでしょうか。ずばり、1ゲーム25セント（日本円にして約40円弱）。ただし、パンフレットで安くなった場合は、1ゲーム約10セント（日本円で約15円）ほどになります。

また、ゲーム機種によっても変わるようで、アウトランは50セント（日本円で約75円）でした。

しかし、実際にゲームをする時はお金を使わずに、お金をトークンという物に替えてプレイします。(両替機が置いてあり、お金を入れてプレイするゲームセンターもありましたが)

ゲーム筐体はすべて立ってやる物（LVDゲームのような）か車のゲームで座ってやる物だけで、日本のビデオゲームの中心となっているテーブルタイプのゲームは一つもありませんでした。そのため、もちろんコスリなんてできないし、彼らは考えた事もないでしょう。

さらに長時間プレイもできません。あれでバブルボブルを数時間やったら足が棒になってしまいます。

また、店内には予告板があり、何月何日に新ゲームの○×というものが来ますよ、という風に書かれてあります。

活躍中！日本産ゲーム

さて、おまちかねのゲームの種類についてです。いくつか例を挙げてみましょう。

●サラマンダ

サラマンダは英語版タイトルでは"ライフフォース"になっており、1面から3面までの背景はすべて網目状(日本のサラマンダの1面の背景)で4面から6面は背景がまっ黒(つまり背景がない)でした。あと、音声が増えていました。また、各面のボスを倒した時にでる音が自機が惑星を脱出する時にでる音(コーンというやつ)でした。



酒酔い運転をやめようというキャンペーンを積極的に行なっている。

●怒－IKARI－

イカリの英語版タイトルは"イカリ・ウォーリアーズ"でした。その他違う所は、敵の戦車に書いてあるまんじマークがなくなっていた事と、最後にでてくる社長さんの顔がアメリカの人になっていたことです。ランクはイージーとハードがあったようです。

●怒号層圏

僕は本物を見ていませんが、実際に見た友達の話では、タイトル画面が"ビクトリー・ロード"となっていたそうです。

●アルカノイド

このゲームは、アメリカ人から嫌われていた上にバグがあって、高次面でブロックの配列が変で、しかも銀色ブロックが消せないのです。でも、1回だけアメリカ人が消したのを見た事があります。どうやってクリアしたのか、今だに謎。

●バブルボブル

うーん、これについてはあまり言う事はありませんが、デモの説明の日本語のところが全部（あたりまえか）英語になっていたことと例のコマンドが入力できた事です。残念ながら時間がなくて最後は見ることができませんでした。

●熱血硬派くにおくん

はっきり言って驚きました。壁に落書きがしてあるのがタイトル画面で、敵キャラや自分のキャラもアメリカっぽくなっていて、1面の背景にある列車がニューヨークにあるような地下鉄になっていて、さらにその地下鉄に落書きまでしてあるのです。

これまた時間がないのと、僕の腕の悪さにより、2面以降の画面は見られなかったのですが、もし、アメリカ版のゲームをやりたい人がいたら、まずこのゲームを勧めます。

●MS・パックマン

なつかしいゲームですが、これがアメリカで結構はやっているのです。これにはバージョンが2タイプあって、普通のバージョンと足がメチャクチャ速いMS・パックマンのバージョンがありました。（ちなみにパックマンは、鍵の4面で足が遅くなってしまいます。日本のでは12面ぐらいでそうなったと思うけれど…）

●ギミ・ア・ブレイク

これはセンチという会社がだしているビリヤードのゲームで、トラックボール使用でした。さらに

このゲームにはうれしい機能がついていて、ボールを3個以上同時に入れると、その時のショットを再現してくれるのです。

●サイドアームス

何もいう事はありません。ただゲームの難易度がメチャクチャ低く、日本で4面ぐらいまでしかいったことのない僕が、たった1回で全面クリアしてしまいました。

●メイド・イン・アメリカ

アタリがほとんどで、他の会社はミッドウェイかセンチでした。ミッドウェイ（バリーズ・ミッドウェイ）はピンボールの筐体を見るとよくあります。

ゲームは、アタリは当然ガントレットとガントレット2があり、チャンピオンシップスプリントやゼビウスなどもありました。

あと、ミリピードというトラックボールとショットボタンを使ってミミズ（?）などの敵を倒すゲームもはやっていました。

その他なつかしい（くもないかもしれないけど）ゲームは、10ヤードファイト（表示が〝アト10ヤード〟となっていた。アメリカ人は読めないよ!!）、タイムパイロット、エレベーターアクション、スワット・ターボ、ジェイルブレイク（マンハッタン24分署）、ラッシュンアタック（グリーンベレー）、ムーンパトロール、サーカスチャーリー、クンフーマスター（スパルタンX）、インディジョーンズなどです。

おまけ…期待していた源平討魔伝、ダライアス、奇々怪界、怪傑ヤンチャ丸、ワンダーモモなどはありませんでした。（あるわけないだろっ!!）

ディズニーランド（もちろんアメリカの）のスペースマウンテンの所にもゲームセンターがあったので、これからぜひアメリカのゲームセンターに行きたいっという人にはここをお勧めします。ちなみに、ここには動く筐体のアウトランがあった。（他のゲームセンターにはムービングタイプじゃないのばかりだった。）

すばらしいゲーム場の姿勢

さて、残り時間（スペース）があとわずかとなってしまいました。

これだけは言っておきたいという、僕の感想を最後にまとめておきましょう。

①車がないと超不便

僕のアメリカ旅行は研修旅行という目的だったので、あまりゲームセンターに行ける時間がなかったこと。

このことは大変残念だったんだけれど、もうひとつ車がなかったことが致命的…。というのはちょっと大げさだけど、なにしろアメリカでは車がないと話にならなくて、どこに行くにも車が必要だと痛感させられました。ゲームセンターに行くにしても例外ではありません。

②ミッシング・チルドレン

いろいろなゲームを見ていて、特に驚かされた事があります。それは、ゴルフのゲームでデモ画面の時に子供の写真がでて、〝この子供を見かけたらVOCALまで（ビデオ・オペレーターズ・チルドレン・アラート・ライン——ビデオゲームの経営者による誘拐された子供達を助ける放送網）連絡してください、といった意味の言葉がでるのです。

アメリカでは、子供を誘拐する事は重罪で死刑に値します。そのような恐るべき犯罪から子供を助け出そうという、こういった組織を自主的に作っているそうです。

こういった点で、僕はアメリカというものをほんの少し分かったような気がしました。

ゲーム場も社会の一員として責任を果しているんだなということを感じました。

また時々行なわれるゲーム料金のサービスなども、アメリカだからこそこういう事ができるのかもしれない、と思いました。日本ではたしかにゲーム料金は日がたてば、つまり古くなると安くはなりますが…。

アメリカの場合は、安くするにしても発想が根本的に違うな、と感じたのです。いわばアメリカ人の心の寛大さというか、スケールでは、現在の日本人は負けていると思ったのです。

ぜひ皆さんもアメリカなどに行った時は、ゲームセンターに足を運んでみて下さい。そしてミッシング・チルドレンのパンフレットやデモ画面の子供たちを見て下さい。きっと何かを、そこに発見するでしょう。アメリカのゲームセンターに、日本と違ったものを見つけることが出きるはずです。

●ここでご紹介したバリーズアラジンズ・キャッスル社はアメリカ国内に約300店のゲームセンターを持ち、社会的にも大きな信用を得ている会社なんだ。近く、具体的に取材・紹介するね。

驚異現象101

びっくらめーしょん

構成　鈴木　炎

100までできました！
読者参加の総力編
さすがに力作
いいねえー
えっ？
101はどうするって？
どうしましょう？

びっくらめーしょん 90

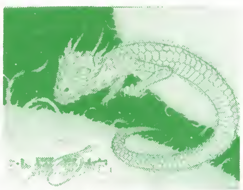
バルトリック（ジャレコ）で、画面の下の方へ向けてレーザーを撃つと、画面上部に出現しかかっている敵にダメージを与えることができる。これを利用して、障害物の向こうにある砲台を撃てたりする。さらに、これを3面の要塞で使うと、とても簡単にクリアできる。

（HTL―久保恵美子）

びっくらめーしょん 91

サラマンダ（コナミ）で、ゼロスフォースを倒さずに最終面を脱出するとZAPするのは誰もが知っている事実だが、実はZAPする面には法則があったのだ。それは、得点の千の位の数字に関係がある。千の位が0のときは1面、1のときは2面、というように対応していて、千の位が6からはまた1面、2面…というふうになっている。

（DAZZLE―ぼちゃ）



富山県　石金次郎君

びっくらめーしょん 92

エイリアンシンドローム（セガ）で、タイムが0のときにボスを倒すと、本来なら100以上残さないと入らないはずのタイムボーナス6万点が入る。

（盛岡市　川原敦史）

びっくらめーしょん 93

SDI（セガ）で、惑星を撃つと、得点の入る隠れボーナスがあるが、3面でそれを全部出すと、次の4面では、ひとつ千点になる。

（JUMP―T^2）

びっくらめーしょん 94

妖怪道中記（ナムコ）で、3面の鬼ヶ島の一番大きな鬼の所へ行き、頭上に乗ってさらに右へ行くと、たろすけはとんでもない場所に行ってしまい、足しか見えない。

びっくらめーしょん 95

アウトラン（セガ）で、（これはスタート時のタイムが80秒のときやりやすい）残りタイムが100秒を越えると、百の位が切り捨てられてしまい、下2ケタのタイムになってしまい、すぐにゲームオーバーになってしまう。これはひどい。

（SPREAM―SOL）

びっくらめーしょん 96

飛翔鮫（タイトー）で、敵機を撃つと、火を噴きながら墜落してゆくが、その場所に敵の戦車や砲台などがあったりすると、それもいっしょにまきこんで爆発してくれるのだ。

びっくらめーしょん 97

ドラゴンスピリット（ナムコ）の9面は、地形が入りくんでいるので、壁につぶされてしまうことが多いが、つぶされる時に、レバーを下に入れておくと、壁の中を通ることができる。これは便利。

（HTL）



静岡県　石川供生君

びっくらめーしょん 98

ドラゴンスピリット（ナムコ）で2人用でプレイしているとき、9面の最後の三つ首龍の手前の暗くなる寸前でやられると、もう片方のプレイヤーは、なんと自機がまっ黒になってしまう。この時、自分の出す弾をはじめ、いろんなキャラがまっ黒になってしまう。

（HTL―Y・N）



福岡県　佐喜代君

びっくらめーしょん 99

コンバットスクール（コナミ）で、1面と3面で、残りタイム0でクリアすると、残りタイム10秒でクリアしたのと同じ状態になる。（まれに違ってくる場合もある）

びっくらめーしょん 100

なんと、今回で驚異現象は終わりなのだ。思えば創刊号、長崎君の担当でスタートしたこのコーナー、ネタ切れ地獄のため、志半ばにして倒れた彼の遺志を継いで、私が担当したが、やはりその苦しみのあまり、62キロだった体重が65キロにまで減ってしまったのだった。

◆

さて、今回でびっくらめーしょんもおわりだ。それでは皆様、長い間ありがとう。

エッ？　何？　びっくらめーしょん101個目はどうしたのかって？　フフフ…それはだねえ…と、薄笑いを浮かべながら私は帰っていくのであった……。

新音楽って、いったい何だ？
聞いたことある？
何かヘンだ。
おかしい。
今までの音楽の常識がくつがえされている。
曲名もかわっているよ。
「赤ちゃんコンクール」とか、
「老人よ異常はないか」なんて――
思わず考えこんじゃうね。
ところで、
この新音楽のEXPO（エキスポ）って、
いったい誰なんだ――

■出席者
山口優(やまぐちすぐる)
松前公高(まつまえきみたか)
構成　ターチ岡本

GMOレコードがVGMファンに贈る新音楽
「エキスポの万国大戦略」

せっかくの新しい分野なんだものVGMをありふれた歌謡曲に近づけたってツマラナイ

ターチ　この度はレコード発売おめでとうございます。私はインタビューさせていただきます岡本です。よろしくお願いします。

山口　山口優です。〝すぐる〟と読みます。よろしく。

松前　松前公高（きみたか）です。よろしく。

ターチ　さっそくですが、今回発売された「エキスポの万国大戦略」を聞かせていただきまして、今までのGMOのレコードとは、ひとあじ違う感じを受けたんですが、どんなイメージでレコード作りをされたんでしょうか。

山口　僕は最初、ファミコン等のゲームをやっている人達が多勢いることを、噂でしか知らなかったんです。アルファレコードのGMOとかかわりを持ってから、初めてゲーム音楽を知り、すごいカルチャーショックを受けました。それにゲーム音楽を聴く人が実際多くいることも新鮮な驚きでした。そして、このゲーム音楽を僕達のバンドに取り入れることが出きないだろうか、と考えたんです。

松前　そうなんですよ。ただゲームの音源は、昔はPSGしかなくて、その制約の中で音楽を作っていたんですよね。ところが最近ハードが良くなり、FM音源が載るようになってから、ゲーム音楽はポップスになり、フュージョンになり、普通の音楽に近づいてしまった…。

山口　ハードが良くなることはいいんですけどね。それで普通の音楽に近づいてしまったら、いつかみんな疑問を持ち、「これなら普通のポップスを聴いてた方がいい」ということになってしまいますよネ。

松前　それに最近のゲームは、画面と音楽が合っていないものが多いと感じませんか。宇宙物のゲームなのに、音楽は歌謡曲っぽかったり…。

ターチ　なるほど。お二人はゲーム音楽がポップスやフュージョンになってしまうことは、ゲーム音楽の本来の良さを失っていくと、お考えなんですね。

松前　それで今回のレコーディングは、FM音源を一切使わないで、あえてファミコンのPSGとサンプリング音、一部の生楽器を使用して演奏したんです。

山口　僕らがゲームミュージックをつくるとこうなるよ、っていうのを聴いてもらいたかったんですね。

松前　ゲームミュージックというのは、新しい分野な訳ですから、VGMを普通の歌謡曲に近づけるんではなく、新しい音楽の方向に向かってほしいと考えています。

興味さえ持ってくれたら
新たな何かを発見できる…
そういう自信はあるんです

ターチ　今回のレコードは、ゲームがなくていきなり音楽ということなんですが…。

山口　僕らのレコードは、ゲーム音楽の好きな人達に、もっと何かを感じてほしいという願望をこめて作りました。

松前　これからの世代は、与えられたものだけで満足してちゃいけないと思います。いろんなものに疑問を持ち、そこから自分の感性を伸ばしてほしい。例えば、〝アウトラン〟から流れてくる曲はフュージョンっぽいけど、それだったら誰でも想像しえるんじゃない





山口優（やまぐちすぐる）1963年東京生れ。'83年からライブ活動を始める。'86年「愛猿記」をリリース。その後もライブ活動を続けながら、コンスタンス・タワーズや東京タワーズに参加。'87年松前公高とバンド「EXPO」としてチームを組む。

かつて思います。もっとこんなのがあるんじゃないかつて、考えてほしいですね。
　山口　僕等のレコードは、聴いていただくと、最初違和感を感じると思います。
　松前　曲を聴いて「これは一体なんなんだ?」って疑問を持って興味を持ってほしいんです。何度も聴いていただいているうちに、新たな発見が出てくると思いますよ。
　山口　レコードの制作過程において、普通とは違うものをと考えて、音楽の〝隠れキャラ〟をたくさん入れました。
　松前　この発想はとてもゲームっぽい感じがするんですよね。例えば、ハドソンのゲームをしていたら、ハドソンの昔のゲームのキャラが出てきた、しかし、このキャラがわかるのは昔のハドソンのゲームを知っていなければわかりませんよね。僕等の音楽の中にも音楽をずっと勉強している人が聴いたら笑えるというか、おもしろいと感じる所なんかをたくさん作っております。
　山口　このレコードに隠された謎がわかるって――。
　ターチ　ウーン、それは何回も聴くことによって、わかってくるということですね。

やはり何かを求め合っている
者同志の出会い――
それが決定的なことなんだ

　ターチ　ところで、エキスポのお二人が、アルファレコードからレコードを出されたきっかけって何だったんですか。
　山口　去年、ニッポン放送で行なわれたファミコンフェスティバルの会場で、GMOレーベルを主宰している小尾一介さんにお会いしたんです。小尾さんは、YMOのプロデューサーをされておられた方で、そこで小尾さんのゲームミュージックの話に引きこまれましてね。
　松前　その後、GMOレーベルのコナミVOL3の中で〝もえろツインビー〟のアレンジ等を手がけました。
　ターチ　そうですか。それでYMOをプロデュースされた小尾さんが、今回エキスポのプロデュースもされているんですか?
　山口　そうです。YMOがデビューした時の新しい曲と新しい楽器というのは、エキスポの場合も共通点がありますね。
　松前　楽器については、YMOの場合はシンセサイザーで、僕たちの場合はPSGです。
　ターチ　なるほど、YMOとの共通点は、コンピュータいわゆる科学技術が駆使されているということですね。
　山口　ええ、YMOの場合もゲーム音楽に触発されてつくられたのがデビュー曲で、インベーダー等のVGMが入っているでしょう。エキスポの場合も同じことが言えるんじゃないですか。
　松前　ゲーム音楽の好きな人は、ぜひ僕達のレコードを聞いてほしいですね。
　ターチ　アルバムの中では、何が一番気に入ってますか。
　山口　Bサイドの「エキスポ博士の逆ロコロコ大作戦」ですね。
　松前　僕もいっしょです。
　ターチ　今日はどうもありがとうございました。



これは、いったい何なんだって、感じてほしい……



松前公高（まつまえきみたか）
1963年大阪生れ。'79年よりシンセサイザーのソロライブ活動を始める。'85年「きどりっこ」結成。同年コンスタンス・タワーズに参加。'86年「セレレガンスな愉しみ」をリリース。'87年山口優と「EXPO」を組む。



■レコード紹介
今までにない新音楽の抜出
　EXPOの「エキスポの万国大戦略」を聴いてみた。曲全体として、今まであった音楽の規則を一切排除し、こんな展開あったのかと思わせるような作りになっている。ここらへんが、ゲームをやっていて先に進んだとき、「あ、こんな展開になるなんて…」といったような感じが似ている。
　また、ファミコンのPSGを使って異色な曲も作っているが、これにはディスクシステムの特殊音源も含まれてるよ。
　そう、そう、レコードとカセットは共通なんだけど、CDは2曲追加で、全部の曲共リミックスバージョンになっているとのこと。リミックス、と言っても全体的な曲調を変えるのではなくて、曲の終り方のちょっとした所などを変えており、これは「音楽的な遊び」の1つなんでしょう。
●LP・カセットは共に2200円。CDは2800円。GMOレーベルより絶賛発売中//

■改めてPSGとは…
　PSGを、初心にかえり簡単に説明しておくと、「プログラム・サウンド・ジェネレーター」の英語の頭文字たよ。そんなことわかってるよーなんて言わないで見てよ。
　PSGは、元々矩形波と呼ばれる角ばった音波を元にして、音階などの要素をコンピュータにプログラムして音楽を鳴らすもの。ファミコンでは、矩形波の他に三角波も持っている。
　業務用のPSGはいろんな波形を作れるという利点を持っている。また、FM音源の場合は、音を作る要素が良くて、良い音が出せるんだ、と覚えててね。

■GMOからTシャツプレゼント
　胸に"GMO"とマークの入ったTシャツがゲーメスト読者に10枚GMOからプレゼントが出たよ。応募の方法は65ページを見てね。

ねばり強くがんばっていくぞ

ビデオゲームライブラリーをつくろう

君たちのご意見待ってます

ゲーメスト編集部が前号で提案した「ビデオゲーム・ライブラリーをつくろう！」の記事に、読者の皆さんからも、賛成の意見が寄せられています。

中には、むずかしいんじゃないかな、と心配して下さるお便りもあります。どのような意見でも関心を持っていただけることは、ありがたいことです。

今後もどのようなご意見、アイデアでも結構ですからお寄せ下さい。

メーカーのご意見

はっきり言って、今のところ、メーカーサイドからは公式の意見、反応は寄せられていませんが、編集部ではあらゆる折をみて、まずメーカー側のご意見をお聞きするつもりでおります。

これも大切な仕事の一つとして実行してまいりますので、その経過・結果は順次誌上でお知らせしていきます。

ゲーメストでは

編集部としては、この仕事はわれわれの力からすると大変大きく困難なもの、と認識していますので、さて、どこからいくか、というところで悩んでいます。これが正直なところです。

でも、悩んでいるだけではコトは進まないので、自からの最初の一歩、最初の一本が大切ということで話し合った結果、新声社は「ゲーメスト」の広告収入のうち、毎月一定率の金額を積み立てていく。このことをまず実行することとなりました。

「ゲーメスト」の広告収入からみて、それほど大きな金額とはならないでしょうが、いつかは雪の結晶の核のようなものになるかも知れません。

本当に気の長い話になりそうですが、私たちは今後も読者の皆さん、またメーカーの皆さんのご理解と協力を得ながら、ねばり強くこの仕事を進めて行きたいと思います。

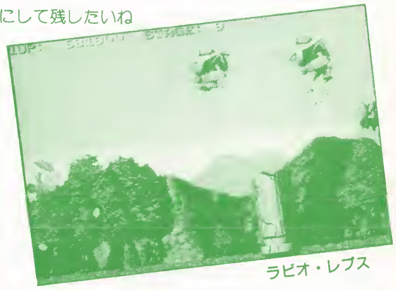
よろしくネ。

（ゲーメスト編集部）

2作品ともビデオにして残したいね



レインボーアイランド



ラビオ・レプス

ゲーメストアイランド

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣこと TM

なんだ――――ゾ！と

だめなものはダメ！と言ったってぼくには納得できないのです

☆ぼくの話を聞いて下さい。

ぼくはGAMEがとても大好きな中学生です。しかし、ぼくたちの市では、GAMEが許可されていません。しかし、それにもめげずに、ぼくは市内のあるデパートでGAMEをしていました。

しかし、そこに校外指導員がきたのです。

指導員（以下「指」） あなた、こんな所でGAMEなんてやってないで、すぐ帰りなさい。

ぼく（以下「ぼ」） はい、これが終ったら帰ります。（R―TYPEをやっていた）

指 だめです。すぐ帰りなさい。まったく…（ここでGAMEの悪口をたくさんしゃべる）

ぼ ……（しばらくして）どうしてGAMEが悪いことなんですか？

指 規則できまっているからです。

ぼ それじゃあ答えになりません。では、どうしてそんな規則ができたのですか。

指 （いきなり感情的になる）だって悪いことでしょう。あなた反省の色がないわね。

ぼ だから、どうして悪いかわからないと、反省ができません。どうしてだめなんですか。

指 だから規則できまっているからです。

ぼ そんないきすぎた規則ばっかりつくるから、○○中学のようになるのです。

※ちなみに○○中学というのは、2年くらい前から男子全員5分刈りにして、そのために不良が多くなり、校内暴力が多発しているおそろしい学校である（ぼくはその学校ではない）。

指 そんなことは関係ありません。規則を破ることは悪いことです。

ぼ たしかに規則を破るのは悪いことです。それはあやまります。しかし、ぼくが聞いているのはどうしてGAMEがだめなことかということです。

指 だめなものはだめです。

ここで、いままでの話を聞いていた店員さんが話しかけてくる。

店 （指導員の方を向き）あなたの言っていることはまちがっています。たしかに、この規則は横暴です。だめなものはだめなんていう理由じゃ子供たちは納得しませんよ。

指 あなたはだまっていなさい。きみ、ちょっと向こうに来なさい。

指 あなたはすこしも反省してないわね。悪いことしたってわかってるの。

ぼ だから、ぼくはどうしてGAMEがだめなのかと何度も聞いています。

指 あのような所には不良がたくさんいるでしょ。そんな人たちからお金をまき上げられたらどうするの。

ぼ 今は、あそこのゲームコーナーには不良の人はほとんどいません。

指 いないことはないでしょ。

ぼ そんなことをいってたら道だって歩けません。

指 お金をたくさん使うでしょ。

ぼ お金を払うのはあたり前です。遊ばせてもらうんだから。それに、無駄遣いするかどうかは、しつけの問題です。無駄遣いしている人は、もしもこの世界にGAMEがなくても、やっぱり無駄遣いしていたでしょう。それをGAMEのせいにするのは、おかどちがいだと思います。

指 勉強をしなくなるでしょ。

ぼ 勉強だって同じです。GAMEをして勉強をしない人は、GAMEをしなくても勉強をしないでしょう。

指 なんの得にもならないでしょ。

ぼ 集中力がつくし、友人との信頼関係も深くなります。もちろんとても楽しいし、お金だってまき上げられたことはありません。だいたい、GAMEを楽しんでいる仲間であれば、年齢や学校に関係なく友達があります。もっとも、お金も多少はかかりますが、こづかいの中からきちんと出しているんだから問題はないと思います。

指 あなたの言っていることはいいわけにしかなりません。学校名と名前を言いなさい。

ぼ ………

これで一応、この話は終りですが、編集部のみなさんや読者のみなさんはどう思いますか。

ぼくはやっぱり、あっちの言っていることがまちがっていると思います。

だいたい、ゲームセンターの内情もしらないで、「だめだ」の一点張りでは、子供も納得がいかないでしょう。

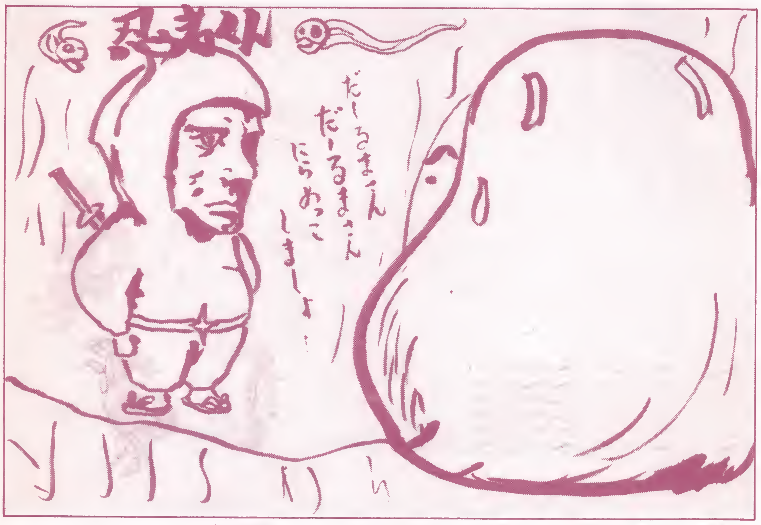
たしかに、他の町では不良のたまり場になっているゲームセンターもあるかもしれません。しかし、ぼくたちの市にはそんな所はひとつもありません。

もっとゲームセンターの内情を理解し、時代おくれの考えはやめてほしいと思います。

この件に関して賛成、反対の意見のある人は、ゲーメストアイランドにおたより下さい。

（秋田県 ボツになるのがとってもこわいAI-LAS君）

★すごくいいお便りだったと思うよ。もちカードあたり。



⬆（福岡県 LAYZNER君）★何とも言えん忍者君の表情に深く感動〜。

ゲームはバクハツダっ!!

だからって
ゲーム場で爆竹を
ならすなんて
バカですよ
おいらの怒りがバクハツだあ！

M・N・Lプレイ中に 爆竹魔がハイジャック!!

☆ある日、僕がゲーセンでミッドナイトランディングをやっていた時のことです。プレイ中に突然、筐体のとびらの下から、ニョッ!! と手が入ってきたんです。

ん!? 何とその手の先には爆竹があるではないですか!! 爆竹は「危ない!!」と思うや否や爆発し、僕は手にやけどをしてしまいました。

とびらを開けてみると、犯人は高校生風のツッパリ兄ちゃんでした。当然、僕はその兄ちゃんに文句をつけたのですが、なんと兄ちゃんは「俺じゃねー」とか「この野郎、ケンカ売ってんのか」などとすごんできたのです。仕方なく「別に…」と言って、その場を一時離れました。

もう大丈夫だろう、と思って、再びミッドナイトランディングをやりはじめると、またまた手が入ってくるではないですか!!

僕は急いでとびらを開けました。すると、案の定、また例の兄ちゃんがいたんです。手に爆竹を持って…おまけに火までついていました。そして何と兄ちゃんは、その爆竹を僕に持たせたんです。

僕はびっくりして爆竹を兄ちゃんに投げつけ、ダッシュでエレベーターの所まで逃げました。エレベーターに飛び乗って、まさにとびらが閉まろうとするとき、あっちからあの兄ちゃんが走ってくるのが見えました。

恐しくって、勢いで8Fまで行き、そこから階段で逃げました。もうこんな恐しい思いはいやだ!! あー、怖かった。

（千葉県　大塚光直君）

★いや、こわーっ!!（この言葉で笑える人は、すでに私と同年代!? あのころのオール◯イトニッ◯ンはよかったなぁ…）なんて恐しい話なんでしょう!! それにしてもハイジャックがゲームの世界にまで忍び寄ってきたとは!? いやな世の中ですねえ。お店の人はハイジャックに対し、断固たる態度で応対し、排除してほしいですね。お見舞いがわりにテレカあたりね。

思わず叫びました モモちゃんかわいそー

☆この間、私めは久々に東京をはなれ、地方の某ゲーセンに行きました。で、そこにはワンダーモモがおいてあったんで、「おっ、やろう!!」…と思ったら、誰かに先を越されてしまいました。しかたなく私めはその人のプレイを見せてもらうことにしました。

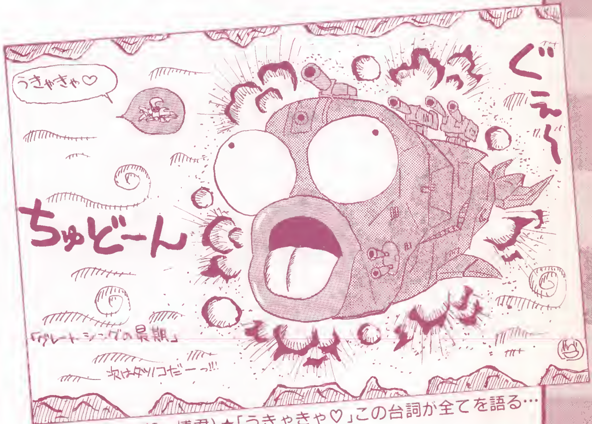
しかし！ 何ということでしょう!! 彼はうつむいてニヤニヤしながら、モモちゃんを敵にぶつけているではあーりませんか!! そう、彼はモモちゃんをいたぶっていたのです。

何だかモモちゃんが僕に助けを求めているような気がしたので、僕は「かわいそうだからやめてあげて」と言い、止めに入りました。そしたら「お前に言われる筋はない!!」と言われてしまいました。

数秒後、モモちゃんは泣いちゃいました。私も一緒に泣いちゃいました。「えーん、もうだめぇ♡」…私のまわりには、もうだーれもいませんでした。ヒュ――。

（東京都　凱聖クールギン君）

★そうか、そんな楽しみ方もあったのか…思わずワンダーモモをやりに行く私、御旅屋でした。



⬆（北海道　矢部一博君）★「うきゃきゃ♡」この台詞が全てを語る…

ギアガチャって邪道じゃないの!?

ちょっとおかしいんじゃないの？

9月号のゲーメストの、アウトランのとこのギアガチャ技、あれ、おかしいよ～。コスリと同じだよ。ゲーム台いじめて…。レバーをガチャガチャしてスピード落とさない。ボタンガチゴリこすって連射する。どっちもゲーム台いじめてるだけだよ！

アウトランとかの、あのレバーって、ボタンみたいにポンポンかえられないでしょ。ガチャガチャやって、レバーつぶしてできなくなって自分の首しめてるだけだよ。

確かゲーメスト8月号で、「永久パターンと邪道」ってとこに、邪道とはバグ利用、その他の方法を使ってハイスコアを出す方法、と書いているのに、それともギアガチャ技はゲーム台もいためない、いくらやってもレバーはそれほどバカにならず、邪道でないと言うのですか。

邪道やったらハイスコア集計から除かれるよーと書いているのに、ギアガチャ技ＯＫて、おかしい。ギアガチャしてる人すごいよ。道にそれそうになると、かたきのようにガチャガチャガチャガチャ…ひどいですね。

私は、ゲーメストはマナーやゲーム台のことをよく考えてると思っていたのですが、ガッカリですよ。

ギアガチャ技、考えなおしてみたらどうでしょう。

アウトランが泣いてるよ！

（大分県　宮崎ちひろ）

いきなりクイズ!!

Q．私はいったい何でしょう？

●ヒント１：昔はPLAYERを攻撃していました。
●ヒント２：やがて得点になりました。
●ヒント３：PLAYERの連射を助けています。
●ヒント４：この会社のトレードマークです。
●ヒント５：ENERGY補給もやっています。

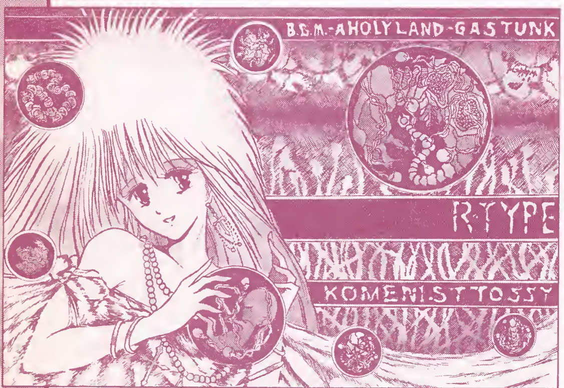
Ａ：弥七

●１でわかったあなた：奇跡です。ゲーメスト大学のキック・ターヤオ教授があなたを祝福にくるでしょう！
●２でわかったあなた：さてはCAPCOMのまわし者？
●３でわかったあなた：マニアかカプコンファン。
●４でわかったあなた：ミーハー。
●５でわかったあなた：ゲーマー。
わからなかった人：アナタハ、ゲームヲ、シッテイマスカ？
（ウソウソ、それで普通です）
（愛知県　Ｋ・Ｉ君）

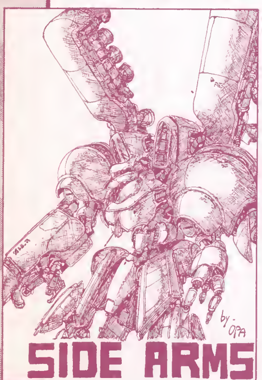
★答えを見ると、なるほど…と思った人も多いんじゃないかな？（こういうクイズは実は簡単そうで難しい）いきなり・くいず!! いろんなクイズを待ってるよ。

こちら こだわり派

もの分かりのいい人って
案外他人や自分を
信じていないのかも…
時には
こだわり通すってこと
必要なんだと思う



⬇（北海道 米ニスト井斉君）★む、彼女が抱いているのはB-…



⬅（広島県 大原浩明君）★ネタが古いけど…その気合いを買ったヨン。

こだわらないと良いゲームってできないネ

☆一体「良いゲーム」って何ざんしょ？ やっぱり「売れるゲーム」なんでしょうか？

まぁ確かに売れるゲームってのは何か魅力的なものを感じますね。「こいつはスゴイ!!」「やってみたい」「やりたい!」てな具合に。

そういうゲームの1番の武器は「斬新さ、目新しさ」だと思いますね。今まで売れた（人気のあった）ゲーム機を全て並べてみると、ある程度のタイプ別の分類はできてもおのおのはほとんど、というか、全く違ったものになっていると思います。

今の小さい子には昔のゲームは確かに新鮮にみえるのでしょう。しかし「あの××が帰ってきた」ってのは、そろそろ終わりにした方がいいと思います。今は大手もふくめてメーカー全部が「おだんご」になっている状態。苦労しているのはわかるんだけど、「またか!!」というセリフは聞きたくないでしょう。

レトロブームとかいって、古い物が流行してたりするけれど、こういう風な仕事（ゲーム、ホビー関係）っていうのは、流行を追い始めたら負けですね。そりゃあ、ある程度はもちますけど。

ゲームに関しては、流行は「追う」ものではなく「創る」（「作る」ではない）ものだと思うのです。

そういった点で、9月号のミッドナイトランディングの開発者の方の話（10〜12頁）には感動しました。

「ドンパチ入れろってすごいつきあげがあったけど、このゲームはこういう世界のゲームなんだ」って話。えらいぞ!! 岩井さん。ああいう「こだわり」を持った人は大好きです。何かにこだわらないと新しい考えって出ないんですよね。

（高知県 むいらぷあま君）

★営業、開発、上役、同僚…と入り組んだ組織の中で、これだけはゆずれない、という一線にこだわり続けるということは並大抵のことじゃないと思うよ。

これからも、こだわり派の開発者の皆さん、大ヒット作をつくって下さい。期待しています。

たくさんの子供たちに夢を売ってあげたい

初めてお便りします。9月号の愛知県のKKKさんのお便り（ハムレットの心境＝47頁）にうなずける所があるので、筆をとりました。

僕もE高校1年です。推せん入学するほど頭はよくないので、試験を受けたんですが、試験が終わってそのあと、面接の参考にするとかいって試験官が配ってきた紙に、自分の趣味を記入する所がありました。（僕の入った学校は新しいので、そういった調査をするのかも知れません。）

ゲームと書くべきか、書かぬべきか迷いましたが、ままよ、という訳で書いてしまいました。僕は他にいくつか趣味を持っていましたから、並べて書きました。

次の日、面接。面接官が僕によこした質問はこうでした。「将来何になりたいですか？」きた、と思いました。もう僕は腹を決めていました。

「僕はゲームが好きなので、将来ゲームを作る仕事につきたいと思っています」

そして心の中で、その続きを叫びました。「たくさんの子供達に、夢を売ってあげようと思っているんです」

幸い、そのことについて僕は何も言われたりしていません。しかし、これはあくまで僕とこの学校の例であり、他の学校ではどうなのか知りません。KKKさんの疑問も、もっともだと思います。

ゲームセンターは、今は少年の行く不健全な場所ときめつけられている傾向がありますから、子供に夢を売るはずのゲーセンが悪役にしたて上げられています。今、日本にゲーセン立入禁止を定めている学校が、はたして何校あるんですか!? 新風営法で、いわゆるピンクといっしょにされているのは歯がゆく感じられます。

僕の友達の一人は言っています。

「ゲームに熱中した僕達が日本の社会を背負うようになれば、ゲーセンに理解のある大人が増えるから、ゲーセンへの規制もゆるむんじゃないかな」

息の長い話ですが、僕はその日をひたすら待ちます。KKKさんのような疑問を、そんな未来の子供にまで持たせたくはありません。僕は大人になっても、ゲームへの渇望をおそらく捨てないでしょう。

（静岡県 現世の座敷童子）

★確かに、座敷童子君が大人になる頃には、ゲーセンに対するイメージは大分変わるかもネ。将来に期待して大いに頑張りましょう。

ダメときめつけられても やっぱりすばらしいことだ

☆9月号にお便り（気軽に付き合えるゲーセン仲間って最高＝45頁）が載って以来、僕はゲーセン仲間の人にだけほめられました。

なぜ「ゲーセン仲間だけ」なのかわかりますか？ それは、僕の学校ではゲーセンには行ってはいけないことになっているからなのです。

だから、ゲーセンの本（ゲーメスト）に載ったというだけで先生におこられました。そして「もうゲーメストを買うな」とまで言われました。

僕は中学生のうえに、住んでいる所はド田舎。気ばらしにゲーセンに行こうと思っても、汽車で20分、自転車で2時間半!! だいたい中学生が汽車に乗り、わざわざゲーセンに遊びに行くなんて、おこられてあたりまえです。

でも、人に白い目で見られても、先生や親におこられても、何故僕はゲーセンに行くのでしょう!? 何故ゲーメストを買うのでしょう!? それは自分でもわかりません。しかし、それは悪いことではないと思います。それどころか、本当はすばらしいことだと思います。

（島根県 小林良介君）

★小林君、いつもお便りありがとう。心を開いて語り合える友をつくっていきたい、という、9月号の君のお便り、私が教師だったら、ほめるんだけどネ。

固定観念＝良識・常識、と信じて他人をしばりつける大人って結構多いからね。

小林君は、少なくともそんな大人にはならないよ。あせらずに、やっていこうよ。

ゲームの世界

ふれあい

毎日々々食べていても
おっ、今日のおふくろさんの
ハンバーグ
意外とうまい！
と発見することがあるよネ
ゲームの世界もおんなじだあー

思ってもみなかった店員さんのプレゼント

☆みなさん、それぞれのゲームセンターのことなどについていろいろ知らせてくれますが、ぼくの話も聞いて下さい。

某月某日、ぼくは友達と2人である大手メーカー直営店へ行きました。開店5分ほど前にそこに着き、店が開くのを待っていました。

ところが開店時間になっても、店が開きません。ぼくたちは、おかしいな～と思いつつも、そんなことは別に気にせずゲームの話題に花を咲かせていました。

開店時間から遅れること10分、店員さん（店長さんかもしれない）が車でやって来て、そのゲームセンターは開きました。ぼくたちは、開店時間に来るのは初めてだったので、こんなこともあるのかなと思って、2階の50円プレイコーナーに行きました。

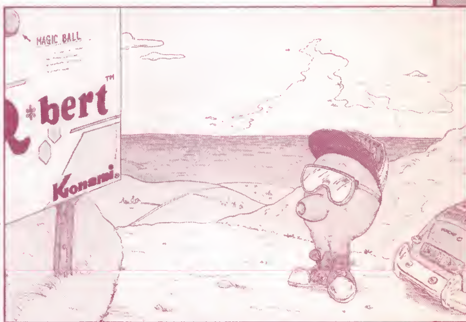
すると、さっき車で来た店員さんが近寄ってきて、「さきほどはおくれてきてしまって申し訳ありませんでした。おわびに1プレイずつサービスします」と言ってくれたんです。

ぼくたちはうれしくて、喜んでその話をうけました。ぼくは申し訳ないなあと思って、50円の〝ファンタジーゾーン〟をお願いしました。欲の深い(!?)友人Tは、1階の100円の〝アウトラン〟をお願いして、やっていました。

ぼくたちが、さわやかな経験をしたそこのゲームセンターは、さっきの話の店員さん以外の人も、とても礼儀正しく、やさしい店員さんばかりで、ゲームセンターの地位向上に努力しているなあ、とつくづく痛感します。また、プレイしに来る人も、マナーを守るいい人たちばかりで、ぼくも安心してプレイできます。

あなたの通っているゲームセンターではどうですか。

（愛知県　五十里慎哉君）



➡（北海道　〝究極のメニュー〟君）★最近見かけないと思っていたら、旅先からこんな写真(?)が届きました。

ボクのヤッちゃん体験

☆ぼくが両替機でくしゃくしゃの千円札をくずそうとしてできなかったので、友達にたのむと軽くあしらわれてしまいました。

仕様がなく両替機でねばっていると、パンチパーマで、ちょっとヤクザ風の人が来ていきなり千円札を突き出して「かえてやるよ」と言ったので、おそるおそる替えてもらいました。

お礼を言うと、「おう」と言って、ダブルドラゴンをやりに行きました。

見掛けによらずやさしい人だと思いました。

（東京都　新本耕司君）

★その人、やっぱりダブルドラゴン？

カメラで「監視」より人の目で「見守って」

☆たまに小さなゲーセンなんかで、お店の中には店長はおろか店員もいなくって、店内にはテレビカメラを設置してるだけの店ってありますよね。みなさんだったら気にしますか？　これ!?

僕はとっても気になるのです。プレイしているところを監視されているような気がして、何となく嫌な気持ちがするんです。（こんな店がよくオール50円だが、ランクがハードだったりするんですョ）

そりゃ、広いゲーセンで目の届かない場所なんかをテレビカメラで見てるっていうのはいいんです。でもやっぱり、僕としては、テレビカメラで「監視」されるよりも、カウンターにいて「見守って」いてほしいんです。何といっても客とお店のつながりって大切だと思うから。

それにテレビカメラの設置してある店って、本当はテレビカメラのモニターなんてめったに見ないで、客のことなんかかまっていない場合が多いんですよね。これだから中高生がいい気になってタバコを吸ったりしてるんですよ。

せっかくのゲーセンだから機械じゃなく、人間の「温かい目」に守られたい僕の気持ち、皆さんにはわかってもらえるでしょうか？

（福岡県　浦本正君）

★確かに、テレビカメラが静かに動いてるのって気味悪いよね。やっぱり、お店の中に1人でも気さくで話のわかる店員さんがいると、雰囲気もずいぶん変わると思うんだけどね。

ゲーセンによくいる●●●●●●へンなヤツ！

それは君かも知れない
それとも…
確かにあなたです

☆ダライアスでラウンドクリアの時のBGMに合わせて連射してしまう奴。

●ダライアスのWAVEを見て思わず「波紋カッタァ——ッ!!」と絶叫してしまう荒木飛呂彦ファン。ああ、ツェペリ氏が亡くなってしもうた…。

（私とその仲間内のことですか？……㊞）

●サンダーセプターでコスリをやる奴。（できるもんならやってみろ!!）

●ダブルドラゴンを2人でプレイして、コンティニューしまくってラストまで行ったは良いが、最後の決闘で勝負がつかなかったため、とうとうENDINGを見ることができず、5分間そのままぼーぜんとしていたU君とS君。

（栃木県　泰安〝ERR〟洋行君）

★うむ、やっぱり波紋カッターのネタは全国（？）で使用されていたか…。私にはウェーブの音がパパウパウパウとしか聞こえない!!

☆トラックボールで指をはさんで血を出す奴。

●プレイ時間よりネーム入れの方が長い奴。

●ハングオンで思いっ切り体をかたむけたら、ずり落ちてしまう奴。

●トラックボールを思いっきり回したら、となりの人の顔にビンタとなってしまう奴。

●スペハリならず、ダライアスの振動で酔ってしまう奴。

（北海道　HiF君）

★トラックボールをする時は〝ニクイあん畜生〟を隣に座らせて熱中すれば!?　ビタン／あ、ゴメンゴメン、って訳

☆ゲームプレイ中に連射をする時、画面を見ないで自分の指を見て連射するT次君（仮名）。そのためにすぐに死んでしまうんだけど、何故か機械のせいにしてしまう。

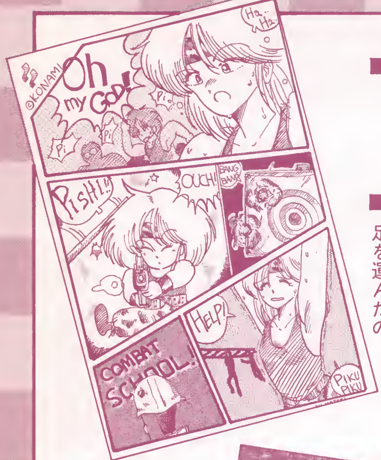
（山形県　浅利蜆君）

★きっと連射に集中しすぎなんでしょう、T次君（仮名）は…。



⬅（茨城県　熊沢蘭君）★荒本飛呂彦を極めたか!?ウィリー!!

パロディゲーム大集合



⬅(神奈川県　遠山素樹君)★PIKUPIKUで載せちまった…私は変態でしょうか。

あによーそれ!? うちらは英雄!? トラコンスピリット

BY NANCO

アリーシャ姫の生誕祭の真っ最中、アリーシャ姫は魔神ザウェルに生けにえとしてとらわれてしまった。アルムは鎮静剤で気を静めようと思ったが、間違って自白剤(スポコラミン)を飲んでしまった。そう、ただのバカである。そのバカが足を運んだのが、WWWA本部。「自分で救ってやりたいのだけれど、ドラゴンになったままもとに戻らなかったら…」気の弱い奴である。

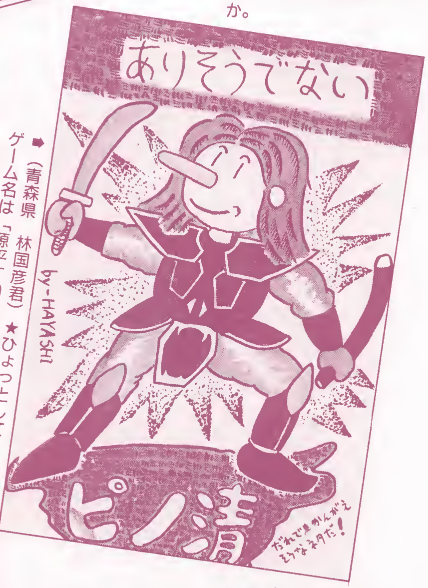
さて、こんなのが依頼人だと担当者もトラブルメーカー トラコンダー○ィペアになる。「あんなの一体、え!? ザウエル!? ザウェルだかザビエルだか知らんけれど、ま、あたしらにとっちゃ敵じゃないわね」……アムルは怖かったがガマンした。

数日後、2人はアリーシャをつれて戻ってきた。「お金の方をお忘れなく♡」「ハハハ……」とアリーシャはアムルのなさけなさにあきれ、アーリヤ神に頼んで一生ドラゴンでいるようにしてもらった。

その後、アムルはヤケになってドラゴンバスターに出ているとかいないとか……。

(山形県　浅利蜆君)

★ザウェルとの戦いの描写がほしかった!! 竹です。



➡(青森県　林国彦君)★ひょっとしてゲーム名は「源平TOY魔伝」とか?

★このコーナーはゲーメスト流ぱろでぃげいむ道場である。松竹梅で作品は評価され、松の優秀作にはゲーメストオリジナルテレカ、Tシャツなどのプレゼントもあるぞよ。ただし破門(あまりにお下劣なネタを送った者、他人の盗作など)制度もあるので、心せよ。破門された者の復門は、その後の行い次第である。

マニア狙い撃ちの陰謀か!? コンバットスクールの狼

BY セ○・カプ○ン・コ○ミ3社共同作品

いきなりだが、セ○・カプ○ン・コ○ミの3社共同でニューゲームが出たぞ! 幅20m×奥行100m×高さ10mの超大型筐体で、実際に戦闘を体験してもらおうという「コンバットスクールの狼」だッ! 内容も「訓練学校を卒業して実戦に出る」と、例のヤツと全く同じだ。

しかし、使用する武器は本物で、敵の攻撃も同上だ。逃げようったってもう遅い。壁には百万ボルトの電気が流れているぞ。おっと、ここでおじけずいた君、安心してくれ。このゲームは上級者でなければ、とても学校を卒業できないようになっている。それ以下の人は骨折程度ですむというわけだね。

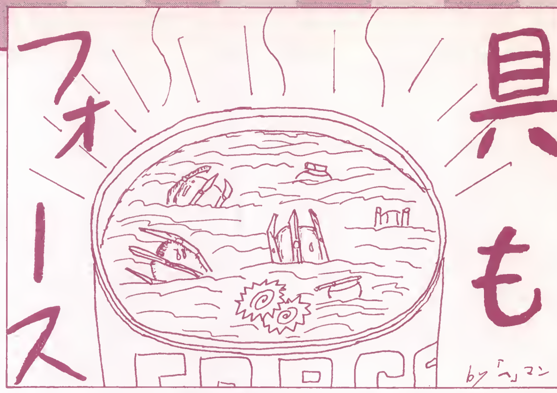
余談だが、実戦へ行って、帰ってきた人はいないらしい。まあ、ゲーメスト読者なら、これくらい予想のついた事だから心配ないよね。

ところで「このゲームはオペレーターに迷惑をかけるマニア一掃のため作られた」という噂があるが気にしないでくれ。ちなみに、この噂を流したナ○コ社員は3日前、晴海埠頭で水死体となって発見されたそうだ。

最後に一言、『マニア以外の野郎はお呼びじゃないぜ!』

(愛知県はまきた原人は暴君)

★うーん、いろんな意味であぶないゲームだ。梅だな。



⬆(兵庫県　「へ」マン君)★ンー特製ラーメン。

今月のおめでたい!?方

長崎県
WANDER J-R君です

⬇私と悪友の勇姿　源平討魔伝のミニのぼりを見逃してはいけません。



私の住んでいる所は俗にいう田舎(島原市)で、まともなゲーセンは1店しかありません。よって〝ボクちゃんのゲーセンにしかいない変な奴〞を紹介させていただきます。

●トップバッターは、根っからのスピード狂で、ツインビーなら青ベルとり放題。ファンタジーゾーンでは、ロケットエンジンをSOLD OUTする、見せるためのゲームを極めた〝エンターティナーのり〞。

●つづきましては、今をさること5年前(?)、あのゼビウスの16エリアをザッパーとブラスターを全く撃たずに抜けること数回。以来何かと話題の種になる〝ドット単位の魔術師清ちゃん〞。彼はスペースハリアーで1～18面を弾を撃たずにクリアしたのである(ボスで逃げていかない奴だけ撃った)。

●そして黒猫ヤ○トの宅急便みたいな服を着て、いきなり出没するしぶみのきいた、ニクイやつ〝くつべらーごうしどみ〞。

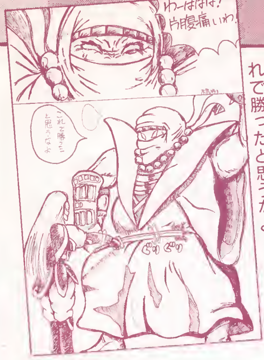
●どんじりにひかえしは、NEWゲームが入荷されると、コンティニューしまくって、他の人にはプレイさせない小学生軍団〝こんていにゅーする吉君とゆかいな仲間達〞。

●そして今月のおめでたい!?方、それは〝シーザー徳住〞改め〝WANDER J-R〞ことボクです。

長崎市の、あるゲーセンに行ってハイスコアを出しても、私達の名前のかわりに常連の名前が載るんです。ゲーメスト7月号(だったかな?)のタコ坊君のケースと全く同じです。

まったく腹が立ちましたようだっ!

ちょっと〝ぐち〞をたれてしまいましたが、私達は日々のあらゆる困難にもめげず、毎日〝TAKE IT EASY〞を信条にしてがんばってます。



⬅（富山県 IDA君）★これで勝ったと思うなよ。



⬅（兵庫県 能転樹君）
★やられたー貴様破門だ！（師匠より）

メーカーに物申す●●●

全然悪意がないのにちょっとした不注意から大きな痛手を受けることがあるだから…

いかに遊びでも…つかみどりの食品にはもっと気を配って！

まじめな話です。聞いて下さい。

その日僕は、とても有名なメーカーの直営店に行きました。その店のスペースクレーンの機械に（そのつかみどり機に）はまっていたわけで、さっそく台の一つにコインを投入して始めました…が、なあんと！……菓子をよく見てみるとアリがいっぱいたかっているんです。アリが!!「なあーんだ」ではないですよ！ 大変なことだ!!

僕はぼうぜんとしたまま、手にした菓子類を残し、小走りに家に帰りました。ショックだった。自分が信用していたメーカーの直営店が、衛生上非常に悪かったことが。

「店に相談したらよかったのに」と言う人もいると思う。たしかに。なぜ一言、言わなかったか、とても後悔している。

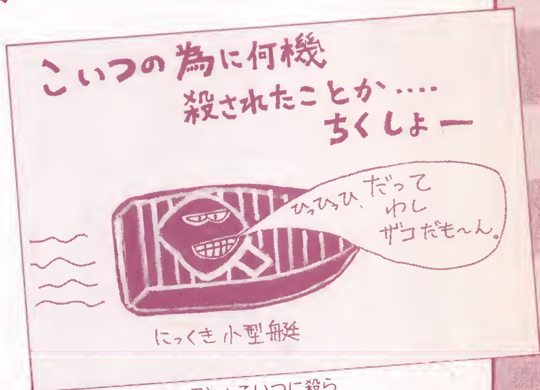
でもね、菓子を扱う機械を作るメーカーさんこそ、そういうことに一番気を付けなくてはいけないと思う。

衛生上ミスのある機械で、もし万が一、知らない人に事故が起こったら、メーカーの信用はガタ落ちになると思う。今回でも、アリを食べる人がいるのかと思うと、ぞっとしてしまう。

それから、一番大切な店側であるけれども、直営店はメーカーとつながりがあるわけで（当然だけど）機械を設置してある店側が衛生上の問題には十分気を付けなくてはならないと思うのだ（ちょっとさっきの話と矛盾するけど）。長い間ず～っと機械の中で眠っている、ベトベトのキャンディー、しけってバサバサのせんべいなんぞ、食べられると思っとんのか～!!（怒）

菓子は、れっきとした食品である。たとえ、アミューズメントとはいえ、人の口にする食品に関しては、店側もメーカーも、しっかりと対応してほしいと思う。

（沖縄県 松本章一君）



⬆（千葉県 TO-Y君）★こいつに殺られた機数は100機から先は憶えていない。

★松本君、まじめな話、ありがとう。君の体験談、非常に大切な話だと思う。さっそく松本君の手紙（コピー）を、メーカー、ゲームセンターの責任部署にお送りしておきました。

あるお店の店長さんに、つかみどり機のお菓子類の管理についてお聞きしてみました。

そのお店（および店長さん）は管理には気を配っており、閉店時に必ず取り出し、点検して、冷蔵庫内で保管管理しているそうです。

これが当然ですね。いかに遊びが中心といっても、つかみどりの対象が食品だったら細心の注意が必要なのは言うまでもありません。

まず第一に利用者（お客）のために、第二にゲーム場自身のために（事故が起こった時、マスコミに報道された時のイメージダウン…想像しただけで鳥肌がたちますよ）、細心の注意をされますよう、メーカー及びゲームセンターの皆様にお願いします。

松本君にはカード送り。

（TM）

進路相談

ゲームをつくる人になるには？

お答え：タイトー中央研究所

Q 僕は、将来ゲームを製作する仕事にたずさわりたいと思っています。それにはどのような進路をたどったら良いでしょうか。

プログラマーとデザイナー両方の見地から教えて下さい。両方同時になることは可能なのでしょうか。

（埼玉県 平田浩 高3）

A 高校3年生ですか。学校は何学科を専攻でしょうか、それによって大変な努力が必要です。一般的には次の様な事が言えます。ゲームは広い意味ではデザイナーとプログラマーで作れますが、実際の仕事の内容はもう少し専門的に区分されます。

①企画 ②ハードウェア ③ソフトウェア ④サウンド ⑤デザインのそれぞれ専門の人々がチームを組み、ゲームを作り上げますので、この事を理解して下さい。

では、君の質問に答えたいと思います。

☆プログラマー（ソフトウェア）

電気、電子の基礎知識が有る事。パソコン等に興味が有り、いじってる事。

☆デザイナー

君は多分、上記の①企画をそう呼んでいると思いますので企画に付いて説明します。

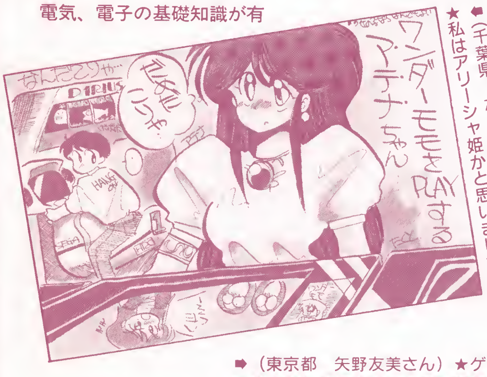
企画にはゲーム企画とキャラクターが有ります。

ゲーム企画は電気、機械とかデザインという様な専門的な知識は有れば尚良いが、特別必要有りません。それだけに創造力、判断力など感性に富んだ想像力が必要とされます。

キャラクターは企画の絵の担当で、デザインの知識は有った方が良いが、普通の人々から絵がうまいと言われる位でないと無理です。文章を読んで場面を想像し、絵で表現出来なくてはいけません。企画もキャラクターも出来る人が望ましいが、基本的には分けて有ります。

いづれも、ゲームが好きな事も要素の一つと言えます。がんばってください。

（タイトー中央研究所 柚木）



➡（東京都 矢野友美さん）★ゲーメストに堂々とファミコンネタとは…でも上手だからいいか。



⬅（千葉県 たくと君）★私はアリーシャ姫かと思いました。

ご商談コーナー

もうかっとりゃーすか

（名古屋の言葉＝五十里慎哉君＆おばあちゃん提供）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。
当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆セガソフトのアクションファイター、北斗の拳、ダブルターゲット、アレックスキッドのミラクルワールド、魔界列伝を各2，200円で譲ります。全て箱・説明書つき。往復ハガキで。
（〒321―33 栃木県芳賀郡芳賀町東高橋2519―3）

☆ビデオゲーム筐体（14インチ、キズ、ヨゴレあり、完動品）とアーガスの基板とを一緒で30，000円で売ります。送料そちらで持てる方、まずはハガキで連絡を。
（〒329―32 栃木県那須郡那須町大字富岡1088―56 照井貴久）

☆アーケードゲーム基板のアーガス、B―ウィングを安価にて御譲りします。一緒に買ってくれた方には筐体をタダで差し上げます。連絡はWハガキで。
（〒940―21 新潟県長岡市福田町4661―3 遠藤欣浩）

☆アーケードゲーム基板、ドルアーガの塔を13，000円ぐらいで売ります。連絡はハガキで。
（〒136 東京都江東区大島7―22―19 301号 西島光利）

☆14インチカラーテーブルゲーム機（タイトータイプ）CRTはタテヨコ自在、PCB付きを22，000円で売ります。詳しくは返信用切手入り封筒でお願いします。
（〒346 埼玉県久喜市北青柳465 石井正明）

☆ファミコンカセット新旧とりまぜて500円～2，000円、ディスク本体を8，000円、ディスクソフトを1枚1，000円で売ります。連絡は往復ハガキで。
（〒050 北海道室蘭市白鳥台3丁目19―8 菅原健一）

買います

☆闘いの挽歌又はガンスモークのアーケードゲーム基板、および筐体を安価で譲って下さい。必ず封筒で連絡お願いします。
（〒569 大阪府高槻市明野町35―8 荒木規子）

☆SEGAマークⅢを5，000円～7，000円で。往復ハガキで連絡を。送料はこちらで負担します。一番安く売っていただいた方に、テクモゲームミュージックのカセットをさしあげます。
（〒939―11 富山県高岡市戸出市野瀬1922 金田一宏）

☆アーケードゲーム基板、グラディウス、沙羅曼蛇、ファンタジーゾーン、ASO、怒など何でもいいから安価で売って下さい。もしよかったら筐体も売って下さい。
（〒010―03 秋田県男鹿市脇本打ケ崎61の51 三浦大）

☆ゲームの筐体を安価で譲って下さい（テーブル形）。送料はこちらで負担します。別に古くてもかまいません。使えればいいです。
（〒390―03 長野県松本市大村438の17 横林克幸）

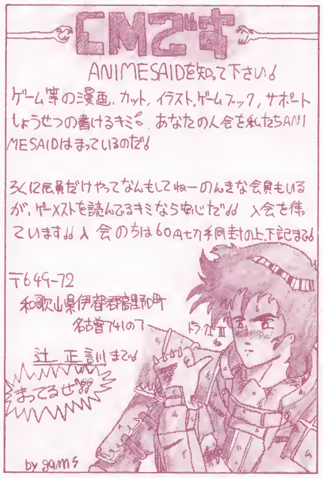
その他

☆ワンダーモモのポスターを持っている人、僕のNGのNo.9とナムコットニュースの24～26とドラゴンスピリットのパンフレットとセットで交換してください。60円切手同封の上、よろしくお願いします。
（〒189 東京都東村山市富士見町4―7―16 高見徹）

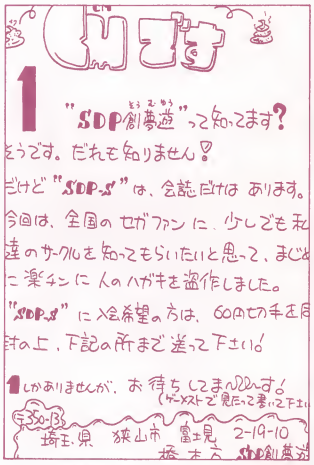
☆僕のゲームミュージック（カプコン、タイトー、セガVOL2の計3枚）とあなたのセガマークⅢ用ソフト（アレックスキッド、北斗の拳）を交換して下さい。交換してくれる人にはカプコンのちらし（バルガス～闘いの挽歌計13枚）もつけます。往復ハガキで連絡を。
（〒302 茨城県取手市戸頭7―7―31―304 小田宮貴男）

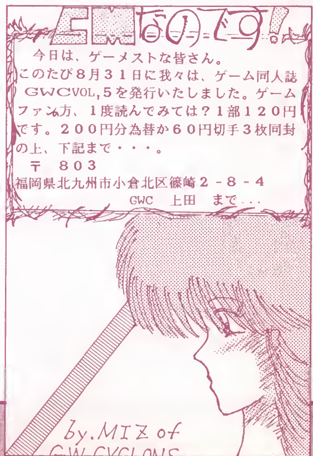


⬅（青森県 今村厚君）★ゲームはヒロイン／という人、みんな集合か？



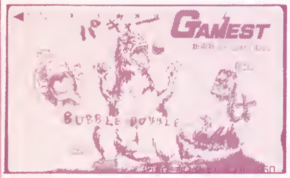
⬆（和歌山県 辻正訓君）★参加してゲームの世界を広げよう／





新デザイン・テレカができたぞ

安全靴君とDEAD崎君の2点



▲安全靴君のテレカ。怪作だぞ。



▲DEAD崎君のテレカ。イロっぽいネ。思わずテレ番間違えた⁉

☆お待ったせしました‼ ゲーメストアイランド・オリジナルテレホンカード第2弾が完成したぞ。
テレカのデザインは、福岡県の安全靴君と茨城県のDEAD崎君によるものの2種類‼ これからもバッチシプレゼントしちゃうぞ。
転清君デザインのTシャツなど新たなグッズも加えてますます盛んなゲーメストアイランド。手に入れるのはキミだッ‼

お便り待ってま～す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。
喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。
イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

今回は助っ人転清が独断と偏見でイラストを選んだ。ボツの人、ゴメン。

【第七話】

うーん…これはヒトごとじゃないよというお話を3つ

作・野村流紋

誌上匿名うちあけ話

さて、うちあけ話も7回目です。で今回はちょっと趣向を変えて、某大手メーカー(以後A社とする)にかかわる3つの話を一気にお送りいたしましょう。

そのいち 「えっ!? あなたのところも!?」

さて読者諸君はゲーメストナンバー8(5月号)のうちあけ話第一話を覚えているかな？あるメーカー(B社としよう)の社長は自社の発表前のゲームを自分でやってみて、気に入らないものは発表させない。そこでB社の開発部では、社長が見るときのために、わざわざ特別に、簡単にしたバージョンのものを用意して(社長はすごくゲームが下手なのだ)それを社長に見せる…というような話だったよね。

この話はけっこういろんなメーカーの人に読まれたみたいで、あちこちでちょっと話題になってたんだ。で、ある日、2人の女の子が編集部に遊びに来たんだ。2人ともゲーメストの読者なんだけど、何とA社に就職してしまったのだ。そしたらその2人に質問されたんだ。

「あの一、誌上匿名うちあけ話の第一話って、うちの会社のことですか？ 社内でうちのことじゃないかってウワサになってるんですけど…」

これにはびっくり。B社の方で何か反応があるかなーとは思ってたけど、A社内にそんなウワサが広まっていたとは想像してなかった。もしかして、どこでもそーなのかなァ。

とにかく社長さん、社員に無駄な労力を使わせないようにしましょー。

そのに 「ち、ちょっと奥さん」

こんな話を聞きました。

某大手メーカー(C社としよう)の社員の奥さんの近所に、A社の社員の奥さんが引っ越してきました。C社の社員の奥さんにこんなことを言いました。

「お互い同じTVゲームの会社ですし、どうぞよろしくお願いしますね」

するとA社の社員の奥さんは…

「えっ!? うちの会社は、えれくろにくすこんぴゅーたの会社ですよ。TVゲームなんかとは関係ありませんよっ!」

C社の社員の奥さんはあ然としてしまった、ということです。さらにこの話には後日談があります。

C社の社員の奥さん、怒ってその話をだんなさんにしました。だんなさんがその話を会社ですると、会議でその話題が出て、何と…我が社でもA社のような精神でいった方が良いのではないか…というようなことが真剣に話し合われたというのである。

ちょっとC社の人たち、何をばかな事考えてるんですか。A社の人も、社員に何を教えてるんですか、全く。ゲームのメーカーがゲームを作ってることに対しての誇りを失って、どーするんだ。本当に、ねえ。

そのさん ナゾの「専門の技師」

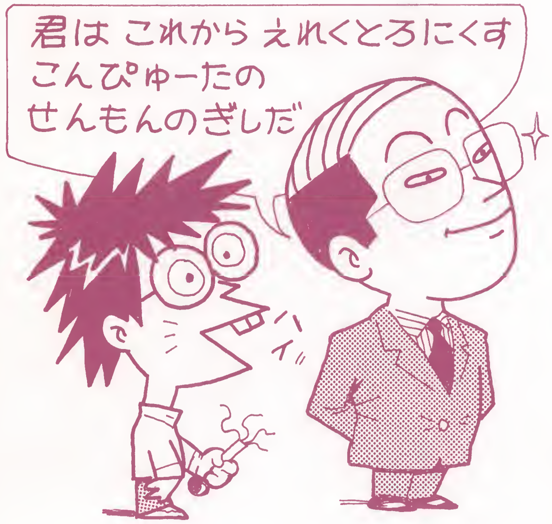
C社の社員さんが、なんということはなしにA社の直営店に入り、A社の大型ニューゲームをした時のことである。

自機は飛行機なのであるが、C社の人はゲームを始めて超びっくり。レバーを左に倒すと自機が右へ行ってしまったのである。何なんだーと思ってレバーをニュートラルにすると、こんどは自機が宙返りぐるんぐるん。げげーレバーの配線が狂ってるよ、これー。というまにゲームオーバー。一瞬呆けてしまったが気を取り直し、その店の店長さんに知らせてしまったが、そこでまたあ然。店長さんの言うことにゃ「あれはうちの『せんもんのぎし』が『せっちんぐ』したものですから、あれでいいんです。間違いありません」だそうである。

つかれはてたC社の人は、それ以上何も言えず帰ったのである。ちなみに、2週間くらいたって、いくらなんでももう直ってるだろうとその店に行ってみたら、まーだ直ってなかったそうである。おいおい…。

A社さん、いくら良いゲームを作ったとしたって、ロケーションがこれじゃあ…。

というわけで、今回は某大手メーカーA社(さーてどこでしょう)にかかわる話を3つお送りしました。



さて、この頁ではみなさんの感想や反論、そして実際にあった事件などのお便りを募集しています。こんなことがあったんだけど文句を言うことができない、というようなことがあったらお便りを下さい。私が文句を言ってあげます。あて先はゲーメスト編集部「誌上匿名うちあけ話」係まで。

それから本文はフィクションということになっていまして、実際の団体、個人、事件とは関係ない(なわけないでしょ)ということです。

RANDOM PICK UP

GAME CENTER IN OKAYAMA & KURASHIKI

岡山

取材・構成＝安東宣善(＆)㊞地球丸

昔々、あるところに、おじいさんとおばあさんが住んでいたそうな。おじいさんは山へゲームしに、おばあさんは川へゲームしに…
なにを言っとるんじゃー。さっそくシールハイク、しよ！

実は静かに激しく盛り上っておるのです

夜8時には、商店街の灯りもすっかり消えてしまう街、岡山…。実は！ そんな岡山にも、ゲームセンターがあったんです!!

——なんて言ってる場合じゃない。なんせ、岡山のゲーセンは、ここ数ヵ月で急激な盛り上がりをみせてるんだから。

一見地味だけど、店員さんに話しかけてごらん…ほら、実は個性派揃いだろ？

まぁ、いっぺんぐれぇ、来てみられー。

というわけで、岡山・倉敷のゲーセン紹介です!!

取材に御協力下さった皆様ありがとうございました。

ザ・レポーターGALS



初めての取材、大変てしたというのも、2人とも引込み思案なため、それぞれに担当店を決め、その店の担当の者か店長さんに第一声をかけるといったしふい手順をとりました。

「ゲーメスト編集部近日来店」の貼り紙にトッキリ、思わず帰ろうかと思いました。

カメラの使い方かわからず店員さんにフィルムの出し入れを手伝ってもらった写真部の安東でした。

ゲーセンに入りひたってたため、知り合いのおばさんに見つかったらしく、「菅原さんちのお兄ちゃんは大学に入って不良になった」とうわさを立てられた地球丸でした。

それもこれも、みんなみんな楽しい取材でした。

またネ。

ウィルトークタイトー

白亜の御殿じゃ



↑きれいだし明るいし、リッチ気分。



↑家族連れ大歓迎です。

これまさに高級ホテルかブティックか、広さと明るさ、そのうえ迫力…とくりゃ、このお店。今春オープンしたばかりです。

1階にはドドドーンと大型筐体やメダルゲーム。2階にはテーブル型の筐体がこれまたドドドーンと約60台。

照明がリッチ気分。

「家族連れ、ペア大歓迎」とは坪島店長さん。ほんとピッタリですね。



↑ドドドーンと大型筐体。

㊟岡山市表町3−6−28
☎0862−23−5768

ハイテクセガ表町店

思わず道草



←若い若い嘉藤店長さん。



↓一目でセガの店ってわかるでしょ。

さすがにセガの直営店らしく入口付近にはセガの体感ゲームシリーズが並んでます。

商店街に面している為か、老若男女、幅広くお客さんが立ち寄ってくださるとか。なるほど、お店の前のスーパーチャンスには、いつも家族連れやアベックの姿が見られますね。

また、ここはゲームサークルの拠点となっていますよ。

誰にでも、気軽に楽しめるお店なんですね。

㊟岡山市表町2−7−33
☎0862−32−9267

↓落着いた店構え。





↑パックマンが目印。

プレイシティ・キャロット 表町店

お洒落だね!! 人参娘♡

ブティックに囲まれて、かわいく光るパックマンが目印よ。洒落た雰囲気のトランジスタ＝グラス。中身も充実してまーす。

岡山最初のＰ・Ｈ端子付きの筐体を導入したり、ナムコグッズの販売はもちろん、会員証発行や三角くじ、イラストコンテスト、クイズ大会などイベントが目じろ押し。

新しい店長さんになって客層も広がったとか。

アベックも多いし、プレイヤーのマナーも良好。これはもう行くっきゃない!!

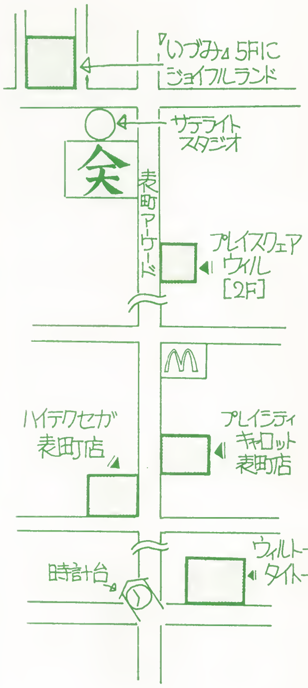
㊟岡山市表町2－6－47
☎0862－23－4750



↑おっしゃれー。



↑アイデアマンの中山店長さん。



ジョイフルランド

隊長!! 穴場発見です!!



↑家族みんなで楽しめますよ。

数年前のゲームを楽しむのだったら、イズミ岡山店5Fにある、このゲームコーナー。

サブマリン、ムーンクレスタといった、ふる～いゲームも端の方にドドーッと並んでます。

いえいえ、古いゲームだけではありません。意外な最新機種もヒョコッと入ったりするから見逃せない。何と言っても1プレイ50円ですから。

卓球コーナーには魅力的なペアもちらほら…。私もぜひ今度…。（地…無理だョ）

㊟岡山市中山下1－11－54
☎0862－23－8534

↓実は優しい森本店長さん。





↑うれしいネ、オールドゲーム。



↑50円コーナーもあるよ。

プレイスクエア ウィル

あるある なんでもあるあるよ

ここは目玉が多い!!

マンガコーナーにコーヒーサービス、50円コーナー。

また、会員証も発行していて、スタンプを貯めるとポスター等のサービス、及び月1回超豪華景品（実に豪華!!）が当たる抽選もあるぞー。

そのうえ、まだ決め手がある。それは「おみくじ」だ!!

すごい!!

あるあるづくめの、このお店、ゲームがそれほど好きでない友達とも気軽に入れるね。

う～ん。これは3つ星だぁ。

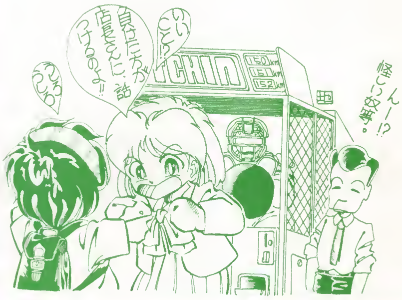
㊟岡山市表町2－2－28
☎0862－27－9314



↑一度は来てねと平岡店長さん。



↑これがマンガコーナー。



予算のないキミにも すすめられる店

腹が減ってはゲームはできぬ、って？
おすすめの飲食店はココ！

☆おなかがすいたら…

●やまと…ウマイの一言に尽きます。何が、って？　とにかくウマイのだ。

●マルコポーロの旅…スパゲッティがすごくおいしいヨ。

●新雅…安くて、お腹いっぱいのラーメン屋さん。

☆ちょっと休憩…

●Ｋａｆｆａ…喫茶店。ここのコーヒーを是非！

●ジャーマンベーカリー…イチゴジュースだネ。

この他、ジャージー牛乳のお店のアイスクリームもなかなかいい線いってるヨ。

いずれのお店も表町商店街付近にあります。歩け歩けで探してみてネ。

ゲームゾーン スターダスト

女性客も多くていいネ

お店の外までも聞こえる、大音響のVGM。所狭しと並べられたゲーム機。とぎれることのない客足。売り上げ県内一といわれるのも納得できる。

学生中心と思いきや、大人のかたもよく訪れます。また、アダルトちっくな雰囲気がイイのか、女性客も多いのです。コナミファンは是非注目。

㊟岡山市駅前町1－7
☎0862－26－4998





←途切れることのない客足。


→ゲーム機がズラーと100台。



ハイテクセガ岡大店

キャンパスの守護神


→岡大のすぐそばですよ。

岡大のキャンパス前のためか、お客さんの9割は大学生。しかし、休日は中高生も多いそうです。

だぁがしかし!! このお店の「売り」は実は、色男の店長さんにあるのだっっ!! これなら女性客も多いはず。近くの女性ゲーマーの皆さん、一目会いに行っては!?

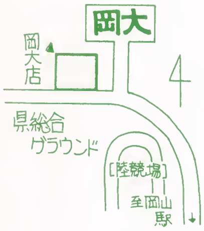
他にも、店員さん直筆のカラーイラスト等が飾ってあって、店を身近に感じることができるぞっっ!!

さあ常連になろう。

㊟岡山市津島新野1－1－4
☎0862－53－9612


↑思わず青春の白川店長さん。


↑さすがに学生が多いみたい。



コインスナック24

地味がかえってコンビニ感覚

中高生中心の、地元に密着したお店です。ここをホームグランドにしてる人も多いんじゃないかな? いつも満員でにぎわってるよ。

店内の自動販売機(6台も!)で、ゲームのあいまのおやつもバッチリ!!

あ、そうそう、コインスナック24の目の前にたこ焼き屋さんがあって、たこ焼きを店内に持ち込んで食べても店長さんはいつもニコニコ。だからって汚しちゃだめだぜ。

スカーと気分よくプレイしましょう。

㊟岡山市浜野4－22－29
☎0862－64－8738

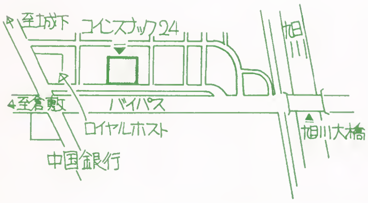

→福島店長さん、実に優しいのです。

↓ずらーと並びました、この自転車群。





↑只今イキのいい中高生でいっぱい。



裏ワザもあるよ
おみやげはこれ!

岡山のおみやげ品と聞かれて、きびだんご、白桃、マスカットと答えるようじゃ、あまい/(実は岡山県人の口には全く入らんのじゃ。それにきびだんごは味が…)

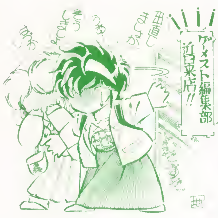
岡山県人が秘かに味わっているのは、次の銘菓だ/

ポピュラーなのが「大手まんぢゅう」。皆が太鼓判を押す。絶対におすすめ。

味にこだわるあなたに、夢路もなかのシリーズ(?)。中でも「夢路慕情」は、私の大のお気に入り。

裏ワザを狙うなら、「塩味まんぢゅう」。塩味とあんこの甘さのハーモニーが何とも言えない。ウケ狙いのはずが意外とおいしい。





ゲームセンター ニューチャンピオン

熱気はKOパンチ級



↑一番若々しいヒトが美濃店長さん。



↑思わず入りたくなりますよ。



←うーん、おぬしなかなかやるな。

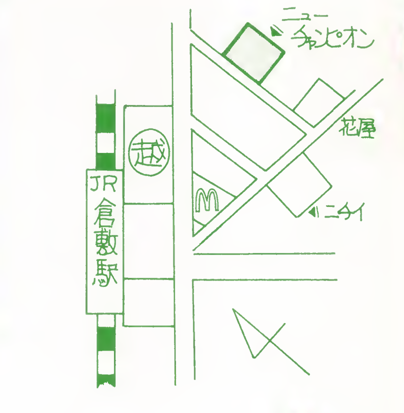
倉敷でゲーセンといえばここ。

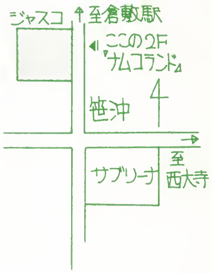
コナミ、セガの新製品の入荷の早さはピカイチです。

思わず「おやじさん」と呼びたくなるような美濃店長さんは「狭い、狭い」を連発しておられましたが、広さは問題じゃありませんよ。「常に新しくおもしろいものを楽しんでもらいたい」との熱意がヒシヒシ。それで充分ですよ。

㊟倉敷市阿知2−5−31
☎0864−21−7585

倉敷





アミューズメント マリオ

潮のかおりと浪花節と



↑これじゃ素通りできない。

今、瀬戸大橋で注目の児島。マリオは文字通り児島のメッカだ。

昨年11月に出来たばかりのルーキーだが、建物は目立つし、中もゆったり広々。

うれしいことに店長さんは意欲満々。プレイヤーは和気合々。今、常連の間でサークル準備中!!誰とでも仲良くなれるという彼らだから、盛り上がることうけあい。やってやるぜ!!

おっと。岡山の中心街からは少し離れてるから、シールハイクは、ちと苦しいかな?でも、瀬戸大橋観光のついでにってのもいいかもね。



↑青木店長さんと常連の皆さん。

㊟倉敷市児島下の町1−2880−92
☎0864−73−7188



↑ひろ〜い店内。

プレイランド ナムコ

好きです こういうの



↑店員のお姉さんとOBのアルバイター。

ジャスコ倉敷店2Fにあるゲームコーナー。

休日ともなれば、小さなお子さんや学生さんでいっぱい。ここには'80年以降のナムコゲームの歴史がほぼそろってますよ。1プレイ20〜50円。

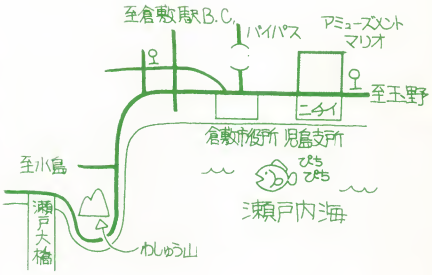
「子供達の青春が刻まれた、第2の古里になれるようがんばってます」と、ほのぼのとした雰囲気の店員のおばさん（お姉さんかな?）。子供達が大きくなってもなつかしそうに訪ねて来てくれるとか。

なんとも家庭的な雰囲気に私はなぜかうれしくなったのでした。

㊟倉敷市笹沖1337
☎0864−23−2092



↑……らしいですね。





岡山・倉敷もシールハイク

今回紹介するお店に16頁のハガキを持って行って、ゲームして、「ゲーメストのシールハイクのシール下さい」と言ってシールをもらおう。

そのハガキにシールを貼ったら、裏に必要事項を書いて編集部まで送って下さい。メ切は10月31日。

抽選で何かプレゼントがあるヨ。

とは言っても、今回はかなり難しいんで、全部貼ってなくてもOK。きれいに色をぬってくれるとうれしいな。

- ゲーム場の印象・体験談もちょっと書き加えてネ。
- お店の人には、ちゃんと挨拶してネ。

さあ遠慮なく君たちのパワーを爆発させろ!!

読者が選ぶ

年間ベストゲーム

●1項目1機種●

どんどん投票してネ

データイースト

I-1	プレイウッド	AC
I-2	のぼらんか	S
I-3	ラストミッション	S
I-4	カルノフ	AC
I-5	魔境戦士	S
I-6	臥竜列伝	S
I-6	迷宮ハンターG	S
I-7	オスカー	AC

日本物産

J-1	ダンガー	S
J-2	キッドのホレホレ大作戦	AC
J-3	レジオン	S
J-4	ハイホー	Q

その他

K-1	忍者くん阿修羅ノ章 (UPL)	AC
K-2	パニックロード (ウッドプレイス)	AC
K-3	ティードオフ (テクモ)	SP
K-4	オールアメリカンフットボール (テクモ)	SP
K-5	カイロスの館 (アルファ電子)	AC
K-6	ラビオ・レプス (ビデオシステム)	S

コナミ

D-1	ウェック・ル・マン24	D
D-2	恋のホットロック	AC
D-3	ダブルドリブル	SP
D-4	魂斗羅	AC
D-5	コンバットスクール	SP
D-6	ライフフォース	S
D-7	バトランティス	S
D-8	フラックアタック	S

カプコン

E-1	アレスの翼	S
E-2	サイドアームズ	S
E-3	無頼拳	AC
E-4	トップシークレット	AC
E-5	1943	S
E-6	ストリートファイター	AC
E-7	ブラックドラゴン	AC

SNK

F-1	怒号層圏	AC
F-2	バミューダトライアングル	S
F-3	ジャンボウ	B
F-4	サイコソルジャー	AC
F-5	ワールドウォーズ	S
F-6	タッチダウンフィーバー	SP

ジャレコ

G-1	バルトリック	S
G-2	サイキック5	AC
G-3	エクセライザー	S
G-4	銀河任侠伝	AC

アイレム

H-1	ロードランナーIV	P
H-2	快傑ヤンチャ丸	AC
H-3	R-タイプ	S

ナムコ

A-1	源平討魔伝	AC
A-2	サンダーセプターII	S
A-3	ローリングサンダー	AC
A-4	ワンダーモモ	AC
A-5	妖怪道中記	AC
A-6	ドラゴンスピリット	S
A-7	ブレイザー	S
A-8	クエスター	B

タイトー

B-1	奇々怪界	AC
B-2	ダライアス	S
B-3	飛翔鮫	S
B-4	ラスタンサーガ	AC
B-5	スーパーQIX	AC
B-6	リベンジオブDOH	B
B-7	ミッドナイトランディング	SI
B-8	エクスターミネーション	S
B-9	プランプポップ	B
B-10	イグジーザス	S

セガ

C-1	アウトラン	D
C-2	ギガス	B
C-3	ダンクショット	SP
C-4	アレックスキッド	AC
C-5	スーパーハングオン	D
C-6	エイリアンシンドローム	AC
C-7	タイムスキャナー	AC
C-8	ブロックギャル	B
C-9	SDI	S
C-10	アフターバーナー	S
C-11	ワンダーボーイ モンスターランド	AC

君のご一票がほしい

あと3カ月で1987年も終わってしまいます。そこで、毎年恒例の（といっても2回目だけど）年間ベストテンをやります。

前回は、編集部の独断と偏見で選んでしまいましたが、今回は読者の君達にも投票してもらいます。

項目はというと次の通りです。

○君が選ぶ一番好きなゲーム
○グラフィックが良いゲーム
○VGMが良いゲーム
○音声合成が良いゲーム
○エンディングの良いゲーム
○好きなキャラクター

他にも項目がありますが、とりあえず君達が投票してもらうのが以上の項目です。

対象ゲームは…

対象になるゲームは、1986年のAMショーから、1987年のAMショー前の作品です。これは、表にしてまとめたので、この中から選んでもらうことになります。

投票の方法ですが、今月号のアンケート用紙(16ページ)が投票用紙になります。官製はがきは無効になります。

記入方法は、表のゲームの横に書いてある番号で記入してください(源平討魔伝ならA-1だね)。ただし好きなキャラクターの所には直接名称を書いてください。

なお、表に書いてないゲームで「これがいいゲーム」というゲームがあれば、名称を直接書いてください。

しめ切りは、10月31日の消印があるものまで有効とします。

ゲームランキングは君の投票にかかっているぞ!!

（担当者・悠理）

●ジャンルの記号

AC …アクション・コミカル・キャラクター物
S …シューティング・戦闘物
B …ブロックくずしタイプ
SP …スポーツ物
SI …シミュレーション
D …ドライブ・レーシング
P …パズル
Q …クイズ

☆．麻雀ゲームは原則としてなし。ファミコンが先にできていたゲームもなし。

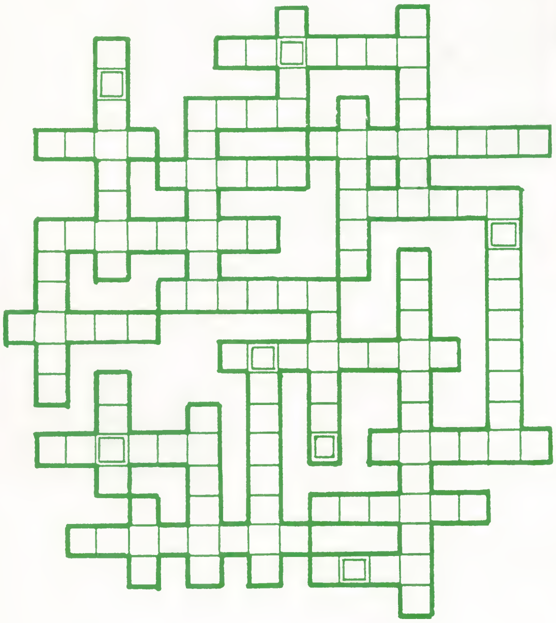
今回は一切飾りナシ！

ただの スケルトンパズル

（決してネタ切れでは…）

RANK EASY

出題 あかむら☆さき



秋深し 隣はパズル解く人ぞ？

元気ですか？　苦悩のパズルライター赤斑です。
今月は、いたってノーマルなスケルトンパズルを作りました。ヒントを見て、それぞれに対応する言葉を考え、マスを埋めていって下さい。
すべてのマスが埋まったら、二重のワクの中の文字を抜き出して上手く並べてみましょう。あるゲーム名ができあがります。
今回はそのゲーム名を書いて、編集部の「マトン、バリトン、スケルトンパズル」係まで送って下さい。
正解者の中から抽選で5人の方に、期待すると騙される「豪華な粗品」をお送りします。
まあ今月は、ランクも「イージー」ですから、軽い気分で、BGMにオフコースの「YES-YES-YES」でも流しながら、ココア片手にチャレンジしてみて下さい。
〆切は10月末日の必着とします。

◆ヒントがあれば…軽いカルイって!?

○精神・探究・殺害者・2倍の
○「ドルアーガ」にいて、「イシター」にはない。この名前からすると、すでに死んでるハズなんだけど…。
○硬貨投入受付中／　そろそろ新ヴァージョンを出して欲しい。
○パイロットはキミだ。スチュワーデスはボクだ。あれ？
○セガのビデオ・ピンボールゲーム。その気がなくてもゆすってしまう。ティルトがないから、いいか。
○元祖（？）風船割り。グローブじゃない。
○え？「勝田団地のシバタ」？なに？「川崎寮のカズヤ君」？知らないなあ？
○各面のボスシーンで、自機が縮む、コナミのゲーム。
○あんまり、地獄は連れてこないで欲しい。
○小学校に入る前に多くの人が入る所。モモコが入った所にはエスカレーターがついてる。
○ジャレコのゲーム。ムズカシイ。僕は1面が消せない。
○主人公が実は女の子だったよ～ん。と言うオチがあるナムコのゲーム。
○ボーナスステージとかチャレンジングステージなんて呼ばれかたもしますね。
○急旋回で乗り物酔い。ゲッ…。
○どこまで飛んでも空の上…。84もある。
○爆撃機・気が狂った・戦い
○セガのバスケゲーム。おじさん…顔がコワい…。
○こらっ／　タコの分際でデートするんじゃねー。お前なんかサメにくわれちゃえ。フン…。
○カプコンのシューティング。左右方向変換ボタンとくれば…。
○ローラーで、道をぬるゲーム。足跡が1個だけ残ったりするとわかんなくなる。
○ヘリコプターだ。ジャーンジャジャジャジャジャーンジャジャジャジャーンジャジャーンジャジャンジャンジャジャジャジャジャジャーン…。（ひでぇ～っ）
○タイトーの正統派ファンタジー。
○○○○○サーガ。佐賀ではない。
○ドラスピの主人公。雷の直撃を受けても死なないタフな野郎。
○アイレムのシューティングゲーム。田中一郎とか言う奴が必ずいるので困る。
○ナムコのゲーム。いまひとつパッとしなかったけど僕は好きだった。ザブのCMだと言った人もいたっけ…。
○主人公がロッドで玉を割って、屋敷から出るゲーム。光るドアに入ると、「チェイ○グ!!」。（ちがうちがう…）
○怒IIだそうな。ゲームスタート時の声は、なんとなくデーモン小暮閣下している。
○テーカン時代のテクモのゲームだぞ。爆弾がいっぱいある。「ドンチャック」には後楽園で逢えた。（？）

9月号の 正解＆豪華な粗品当選者発表

9月号のアナグラ・スケルトン。いかがでしたか？（画材、陶器、ランラン♪のトラップにひっかかった人も多いと聞いています。）個人的には気に入ってました。
さて、さっそく正解ですが…

SDI（セガ）

でした。次の5人の方に特選／「豪華な粗品」をお送りします。

（大阪府）北垣貴夫
（北海道）菊地暁寛
（京都府）西村貴伸
（佐賀県）溝口貴恵子
（兵庫県）文圭三

ハズレちゃった人はゴメンナサイ。また挑戦して下さいネ。

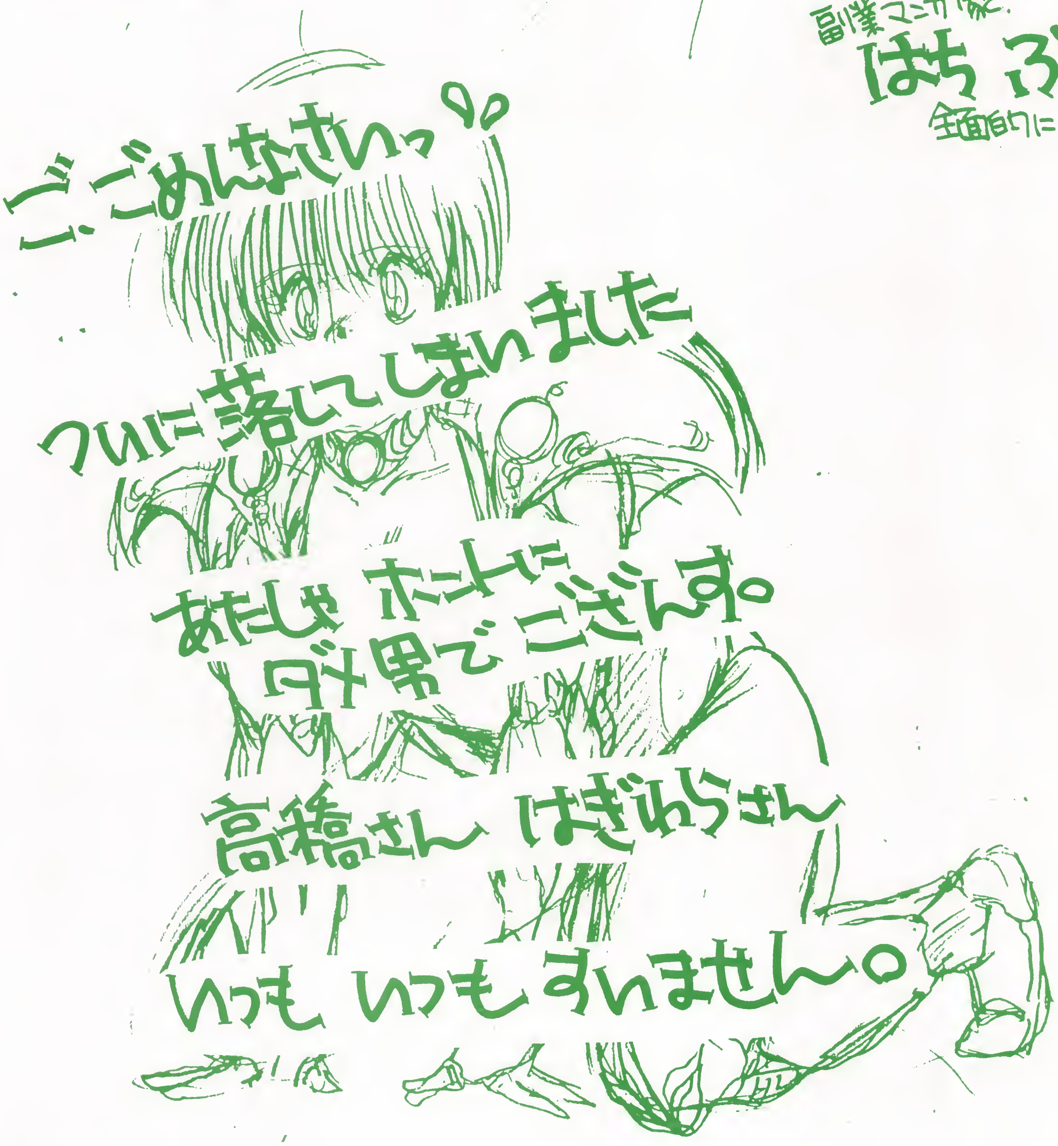
このコーナーでは、「こんなパズルを作って欲しい／」という、リクエストもお待ちしております。毎月、ネタ切れに苦しむ悲惨な担当に愛の手を…。

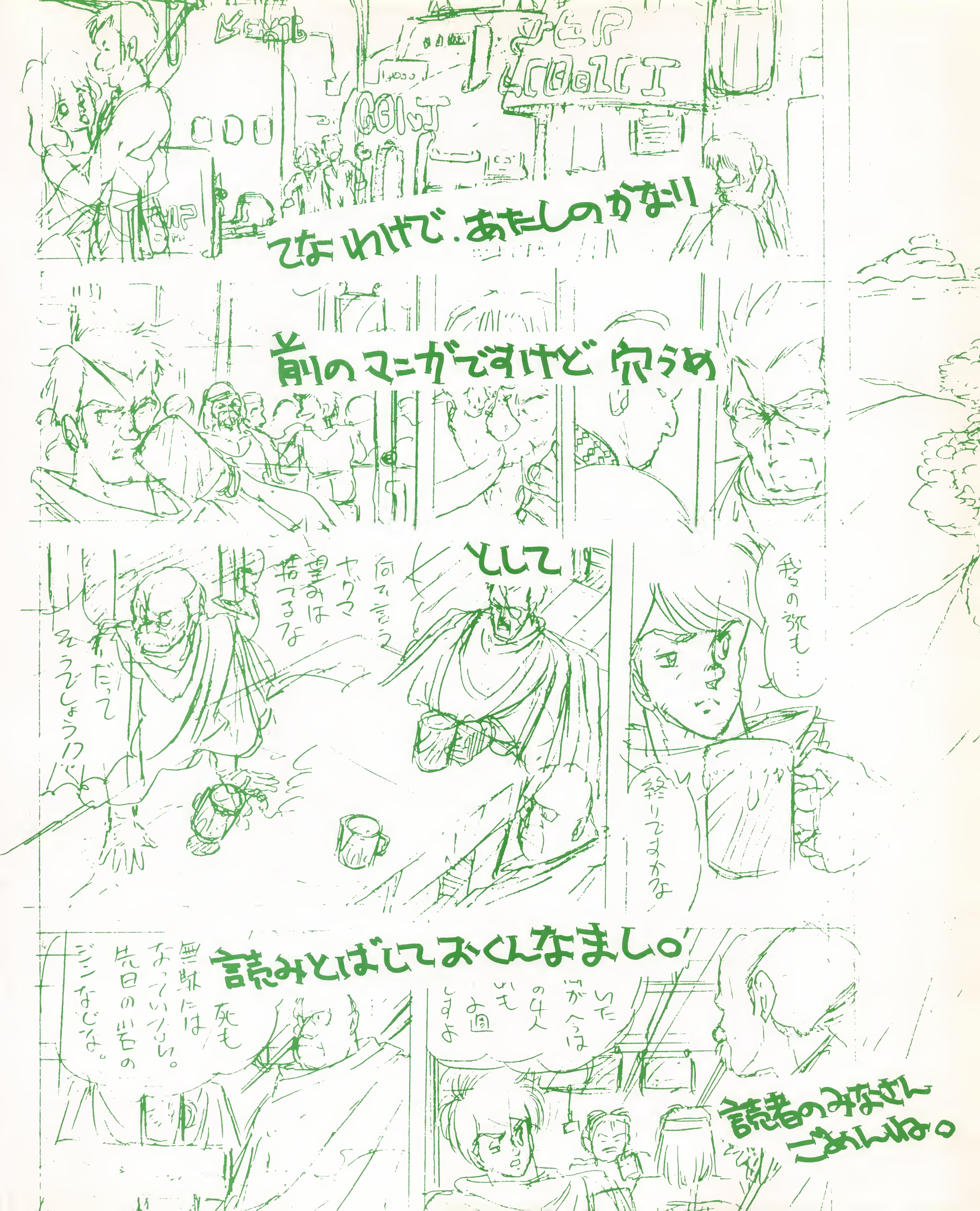
最後に私事で恐縮ですが、夏休みに長崎旅行をした際、モモのバッジをくれた川崎と瀬川さん。ドラクエIIを貸してくれた悠里。一緒に泳いでくれた中岡。SFの本をくれたG・S・大橋の森田さん。なぜか盛り上がってしまった亜夢異大先生。その他お世話になったすべての方々に心から感謝。どうもありがとうございました。

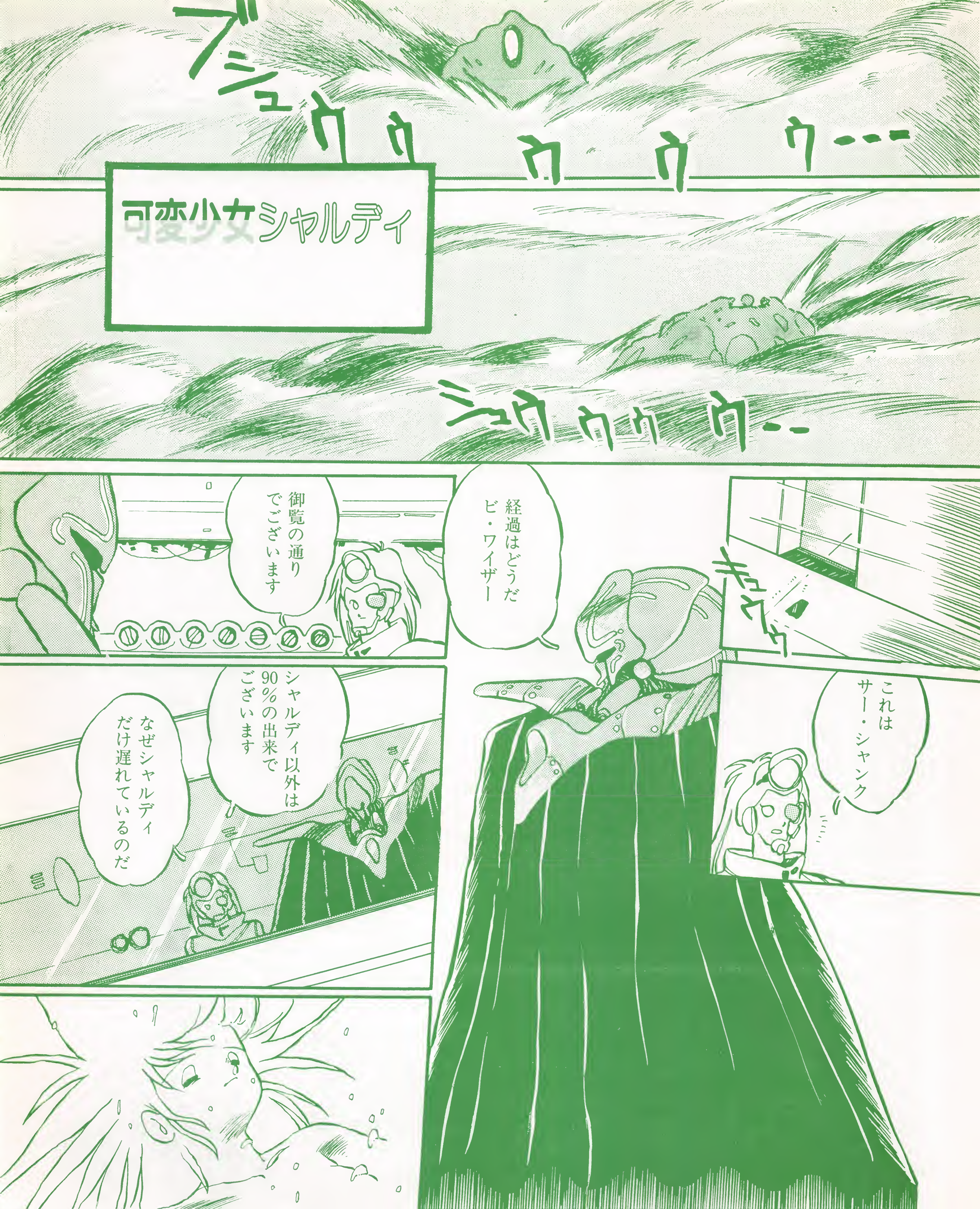
（春と秋が好き・赤斑）

メタルフリークス

副業マンガ家、
はち ぶんた
全面的にこいつが悪い…




てなわけで．あたしのかなり
前のマンガですけど 穴うめ
として
読みとばしておくんなまし。
読者のみなさん
ごめんね。

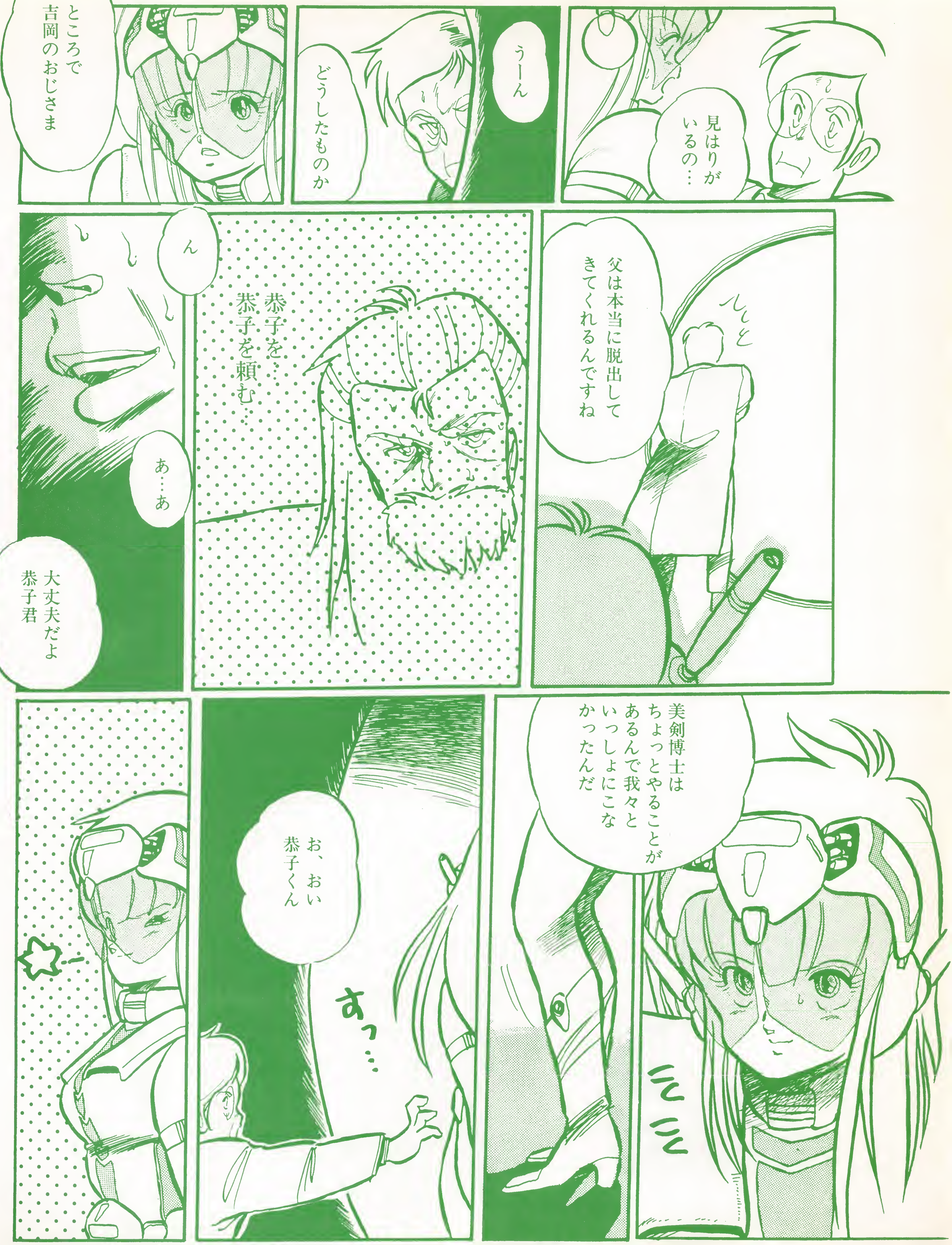

ブシュウウウウウー
可変少女シャルディ
シュウウウウウ
キュウウ
経過はどうだ ビ・ワイザー
御覧の通りでございます
これは サー・シャンク
シャルディ以外は90%の出来でございます
なぜシャルディだけ遅れているのだ



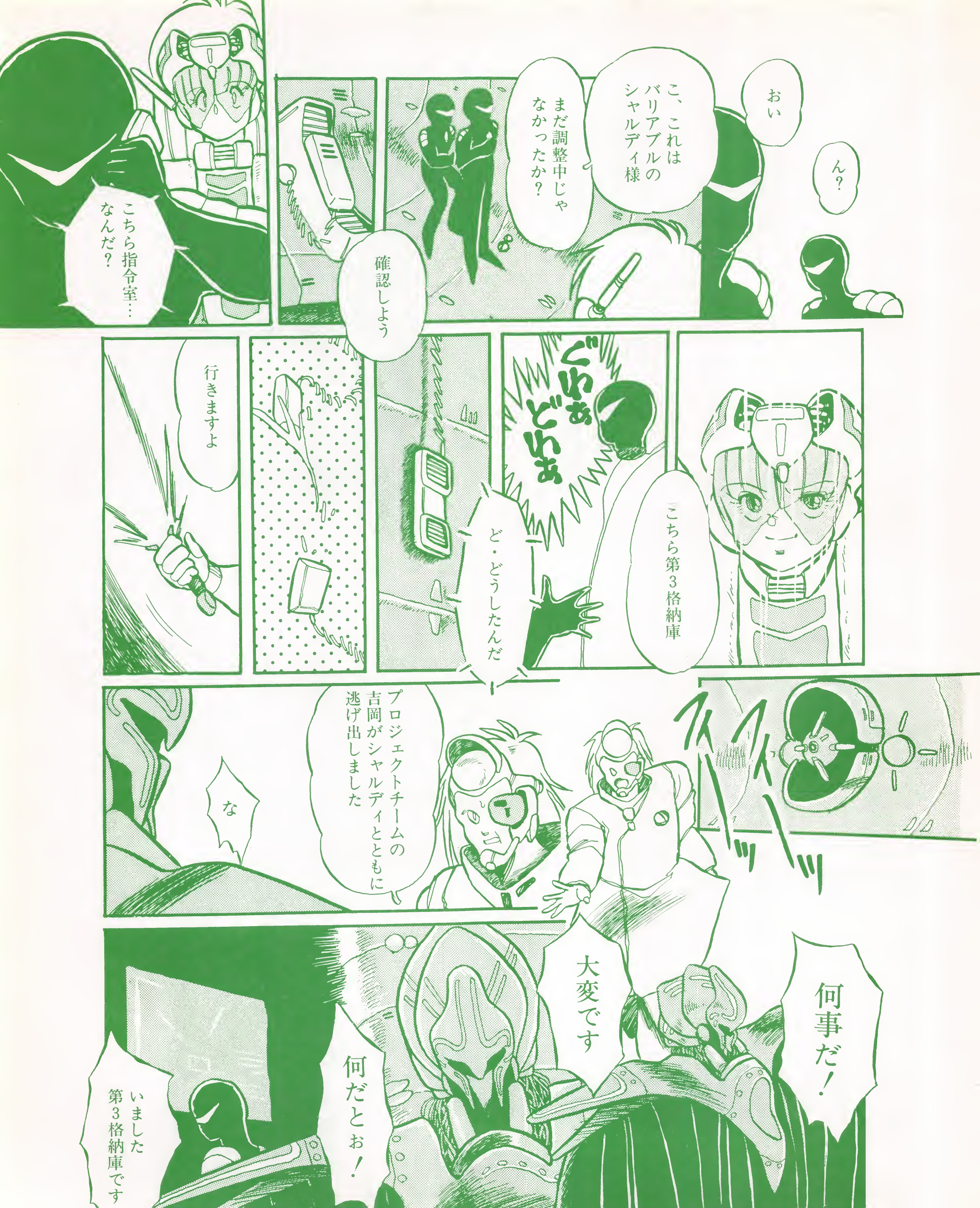
美剣と吉岡がG・N・Cの完成に時間をかけましたので
G・N・Cが出来たのか
はい　なんとか完成したようです
ジャキ
何の用だシャンク
はっシヴァ六師団の完成を報告に
ほほう
高速機動部隊のデラパルス

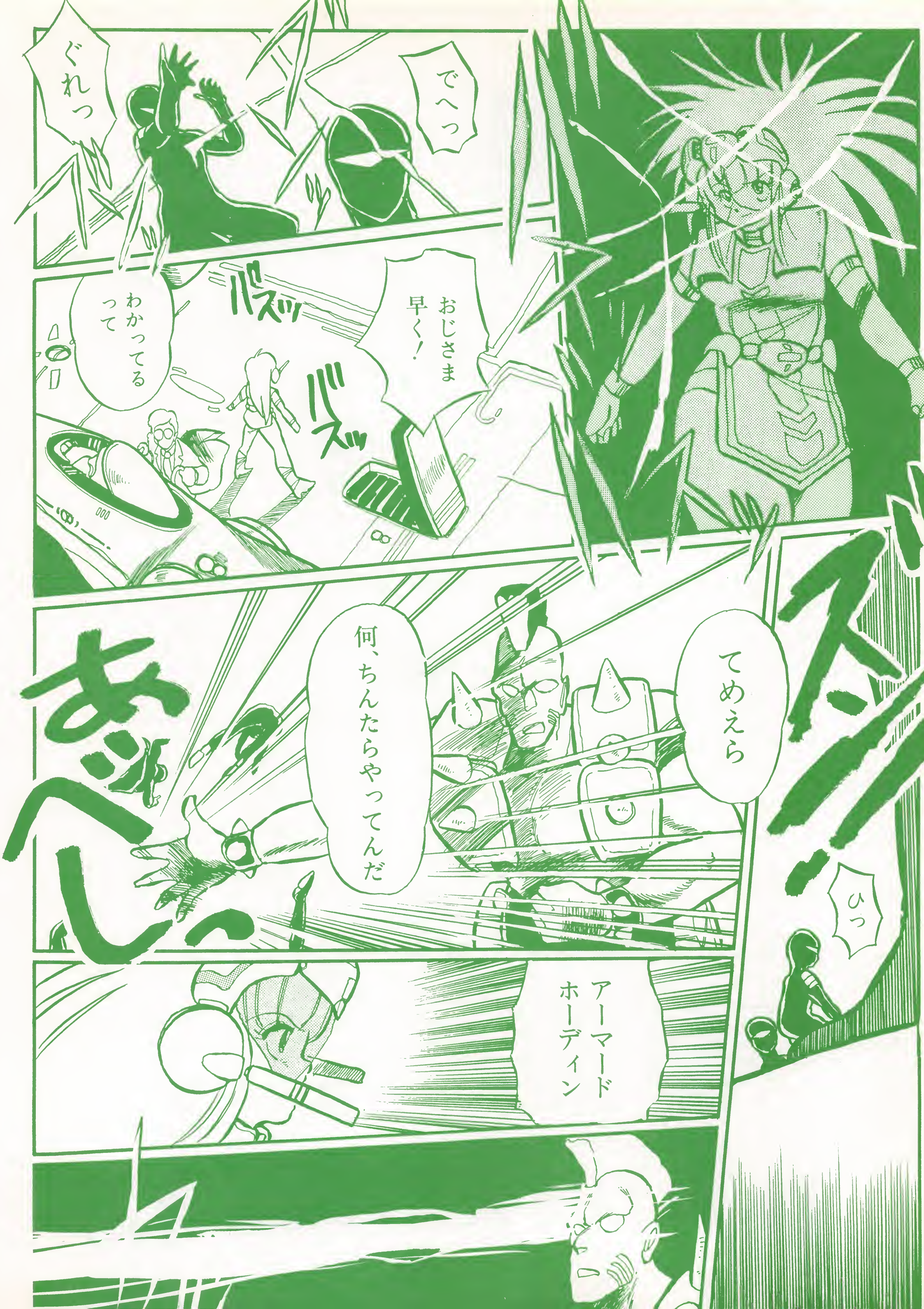


高速機動部隊のライナス
強化武装部隊のホーディン
諜報部隊のゾネフィス
大型破砕部隊のバデキート
そしてまだ未完成ですがG・N・Cをうめ込んだ可変機動部隊の…
シャルディ
ぴょいっ
一年後
カンカン
……！
キキッ
うわっと
ど・どうしたんだ



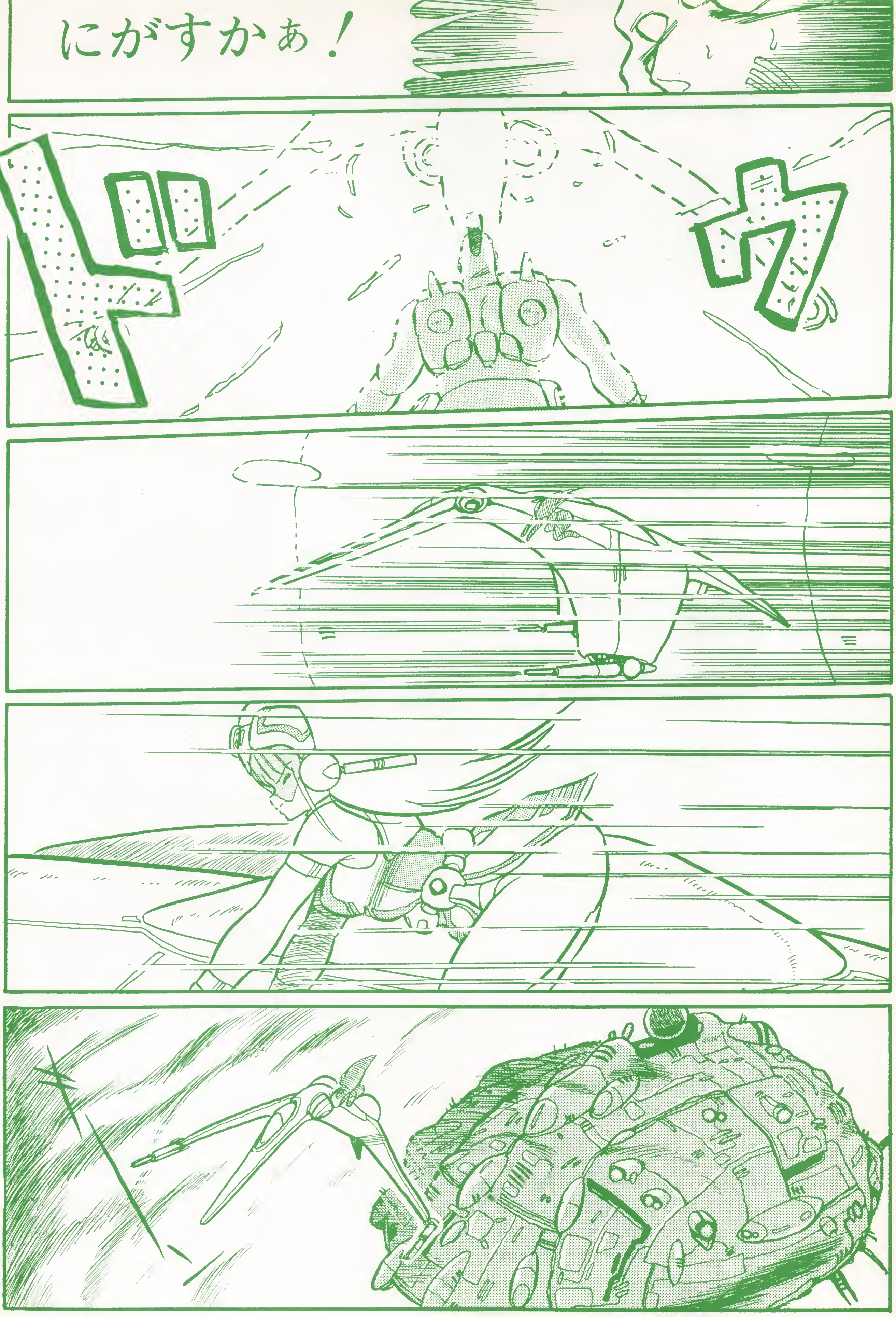
見はりがいるの…
うーん
どうしたものか
ところで吉岡のおじさま
父は本当に脱出してきてくれるんですね
恭子を…恭子を頼む…
ん
あ…あ
大丈夫だよ恭子君
美剣博士はちょっとやることがあるんで我々といっしょにこなかったんだ
お、おい恭子くん
すっ…


ん?
おい
こ、これはバリアブルのシャルディ様
まだ調整中じゃなかったか?
確認しよう
こちら指令室…なんだ?
こちら第3格納庫
ぐわぁどわぁ
ど・どうしたんだ
行きますよ
プロジェクトチームの吉岡がシャルディとともに逃げ出しました
な
何事だ!
大変です
何だとぉ!
いました第3格納庫です


でへっ
ぐれっ
おじさま早く！
バスッ
バスッ
わかってるって
ズシン
てめえら
何、ちんたらやってんだ
ひっ
アーマードホーディン



ガシャッ
ミサイル!?
ボンボボーン
ズドオ
きゃあ
かかった
いけるぞ


にがすかぁ！
ドウ

GAMEST
秋だ！ もりもりプレゼント

プレゼント希望の人は

10月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼントの番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆**締め切り**——10月30日の消印のあるハガキまで有効。

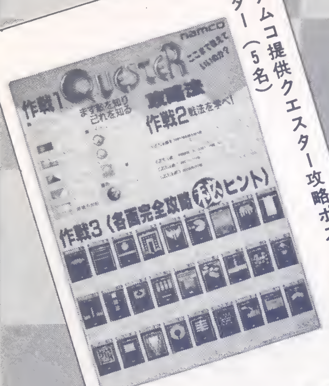
◆**当選者発表**—ゲーメスト11月30日発売1月号誌上にて発表。



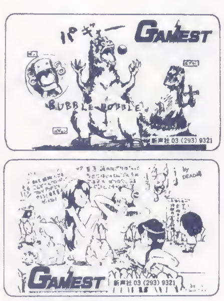
❶SNK提供タッチダウンフィーバーポスター（10名）



❷SVI提供タイトーゲーム・シミュレーションビデオ・ポスター&ステッカー（5名）



❸ナムコ提供クエスター攻略ポスター（5名）



❹ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



❺毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



❻アルファレコード提供GMOTシャツ（10名）



❼SVI提供ダライアステレホンカード（5名）



❽SNK提供VGL（20名）

セガゲームカード プレゼント発表

ゲームカードプレゼントの当選者の発表です。

まずは兵庫県の**小西剛君**。次は埼玉県、**平田浩君**。年賀状を使わないように。そして山口県の**米満博君**。茨城県の**岡野功君**。可愛いいイラストで当選。福島県の**山田一樹君**。イラストにだまされた人も多い。広島県の**西田明広君**。面白いイラストで当選。神奈川県の**大村武史君**。よくわからないイラストだが当選。

さて残り3名は女の子。まずは北海道、**水田裕子さん**。いつもハガキをありがとう。次は石川県の**青木美穂さん**。おめでとうございます。そして最後は岡山県の**吉田真由子さん**。女の子は実は当選確率が高かったのでした。

というわけで、二千枚の応募のあったセガゲームカードのプレゼントは以上の10名が当選と決定しました。多数の応募ありがとうございました。

（ECM—APAPA）

仙台シールハイク 当選発表

ちょっと遅れてしまいましたが、7月号の仙台シールハイクの当選者の発表です。

はっきり言って、参加者全員を当選させてあげたいところですが、泣く泣く以下の5名に絞らせてもらいました。

まずは、参加者で唯一20代の、**塚田孝君**(仙台市)。21歳です。よく回ってくれました。

次は唯一の県外参加者、**湯井栄造君**(山形県)。御苦労様の一言。

3人目は、「ROMって初めて行ったけど、いいお店だった」の一言がうれしい、**高野智之君**(仙台市)。確かに、あれだけ遠くなければ……。

4人目は、3週間もかかったという謎の13歳、**榎本喜史君**(仙台市)。ROMの場所がよくわからず苦労したとか。ゴメンナサイ。

そして最後は、特別参加の驚異の神奈川県民、**高串錦也君**(神奈川県)。郵便で集めるというのは編集部でも誰も気が付かなかった。もちろん、シールハイクの定義からは、はずれますがその執念を評価して今回は特別に当選。おめでとう。

以上5名のみなさんには、新バージョンのテレホンカードを送ります。楽しみにして待ってて下さい。

（GOD）

9月号プレゼント 当選発表

○ダライアスVGMレコード
（青森県）工藤高志
（千葉県）堀翁加年
（愛知県）井上信一郎
（大阪府）赤星尚史
（岡山県）保崎晃一

○ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（宮城県）小室義男
（茨城県）野口壮
（山梨県）橋本正尚
（静岡県）杉山昌則
（大阪府）鈴木景子

○VGL
（北海道）今泉輪
（山形県）丹野英輔
（宮城県）高橋光治
（神奈川県）小沢要
（〃）吉田雅人
（〃）早坂智宏
（茨城県）川口守人
（栃木県）武井哲也
（千葉県）杉崎彰紀
（東京都）田口順則
（岐阜県）安藤幸二
（〃）大橋幸泰
（長野県）佐藤栄一
（富山県）福田剛士
（新潟県）小林大介
（大阪府）植田一志
（〃）池田和寛
（〃）荒井岳
（広島県）大坪正明
（熊本県）友田浩樹

○R—タイプポスター
（宮城県）菊地実鶴
（埼玉県）大平雅昭
（千葉県）榎本岳夫
（東京都）服部哲
（静岡県）望月達也
（福井県）岩堀恒一郎
（大阪府）松本圭司
（岡山県）藤田康彦
（長崎県）副島慶輝
（沖縄県）城間哲次

○ストリートファイターポスター
（宮城県）沢辺信博
（千葉県）小宮太一
（神奈川県）曽根塚寛史
（岐阜県）渡辺淳一
（京都府）的場信樹

○ゲーメスト㊙生写真
（北海道）中上拓也
（福島県）横田俊幸
（千葉県）斉藤勲
（東京都）村上栄二
（〃）加藤幸一郎
（静岡県）杉本収
（愛知県）加古秀一
（大阪府）杭田岳彦
（香川県）宮崎成
（福岡県）岡村知明

○アフターバーナーポスター
（北海道）佐々木真司
（〃）木下尚人
（青森県）野呂文展
（宮城県）伊深豪
（群馬県）松本仁夫
（埼玉県）木村正直
（〃）堀井行仁
（神奈川県）外山晴一
（東京都）西沢規生
（〃）水野隆之
（静岡県）宮本治朗
（岐阜県）杉浦和宏
（石川県）鵜家毅
（富山県）大島哲也
（大阪府）泉大助
（和歌山県）草柳隆一
（岡山県）柏原仁
（山口県）部屋正憲
（鹿児島県）上小鶴拓
（宮崎県）外山浩一

○扇風機
（神奈川県）藤原洋子
（埼玉県）黒相達樹

※賞品は発送の都合上到着が2ヵ月以上遅れることがあります。御了承下さい。

ヘビーメタル



やっぱりメルトダウンの文字が目立っているな。

いよいよ連載らしくなってきたピンボールコーナー。もはや風前の灯という噂もちらほら。う〜ん、みなさんハガキを出して下さいね。（今月はいきなり弱気になっている担当者でした。）

一風変ったバリーの新作

さて、弱気な私とはうらはらに、今月のマシンも超過激なやつだ。ヘビーメタルという名前からしてただ者ではない。

作った会社はバリーミッドウェイ。このところ一風変ったピンボールを作っていたが、このヘビーメタルで、ついにその感覚が極まったという感じなんだ。

このヘビーメタルには、ストーリーの様なものがないが、強いて言うなら、どれだけワレられるかという事だろう。（ワレるというのは、プッツンキレるのを通り越してしまった状態。編集部で流行っている。）

このピンボールの中の言葉で言うなら〝メルトダウン〟出来るか!! になる。

ヘビメタ用語のメルトダウンというのは、ちと解らないが、（知ってる人はおしえて!!）本来の意味は、原子炉の炉心が溶けたりしてとんでもない事になってしまう状態らしい。（ZENJI談）

このピンボールをプレイすれば、頭がメルトダウンすること確実だぞ。

なにはなくともメルトダウン

それでは、メルトダウンするためのフィーチャー説明をしよう。

まずスタートするといきなり「ヘビーメタル!!」「メルトダーウン!!」ドッギャーン（ちと違ったか?）て事を言ってくれて、すでにキレさせられる。

ボールを打ち出す前にフリッパーボタンの下のボタンを押すと、左が「ヘビー」右が「メタル」と叫ぶ、ワレたフィーチャーまである。

さて、ここからはマジに行くとしよう。

ボールを打ち出すとフィールド一番上のJAMというランプの所に出る。このランプを3個つければ、ボーナス倍率が最高で6倍になる。

JAMのランプは、右の下のボタンで動かせる様になっているので、うまく使ってどんどん完成させよう。

さて、ヘビーメタルで一番ハデなフィチャーの〝メルトダウン〟（5個のマルチボール）のやり方といくぞ。

方法はいたって簡単。POWER BOOSTERと書いてあるレーンからボールを打ち込んで、POWER AMPの中に5個ボールをためればいいんだ。

5個目のボールが入ったとたん、メルトダウンして、次々とボールが出て来るぞ。メルトダウンしている間は、BOOSTERレーンの100Kランプが灯いている。ここに入れれば、10万点が入るから、ジャンジャン入れよう。

また、POWER AMPにボールをためると、1個ためるごとにレベルが上って行く。そのレベルに対応しているターゲット（1なら中央の白、2なら左の青、3なら右の赤、4なら左のホール、5ならJAM）が点灯中にボールを当てれば、BOOSTERの100Kのランプが灯くぞ。

さらに、ボールが4個たまっている時に、右のホールのメルトダウンランプが灯く事があるから、その時にホールい入れれば、これまたメルトダウンするぞ。

ボールのため込みは、前のプレーから続いているので、2人以上のプレイでは、メルトダウンの奪い合いになる。

相手にためさせて、自分がメルトダウンさせてしまう、といったワザも重要だ。

おっと、スペシャルの取り方をわすれていた。

スペシャルは、1ボールで、4回AMPに入れれば、いいんだ。メルトダウン中がとくに狙い目だ。4回入れられればスペシャルのランプが点灯するから、横のレベル1のターゲットに当てて、1クレジット獲得だ。

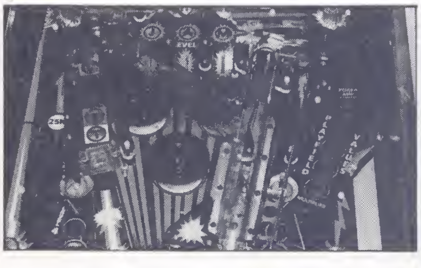
はじき出せ!!パワーアンプショット

次に、フィールド得点の倍率の上げ方だ。

POWER AMPにボールを1個以上入れて、そのボールを、下からプレイ中のボールではじき出す様にすると（これを、パワーアンプショットと言う）、はじかれたボールは、右側のレール上を通ってフィールド上に出て来るんだ。

パワーアンプショットを成功させれば、フィールドの倍率が2倍、3倍と上って、5回目では、なんと10倍になる。今、何倍なのかは、右上のPLAYFIELD VALUEの○×のランプでわかるぞ。

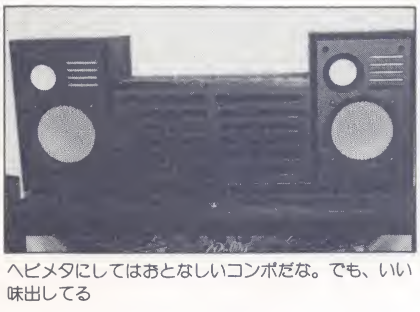
C・C



フィールド上部。変った形のランプレーンだ。



赤と黄色をベースにしたドハデな板面（白黒でゴメン）。イナズマビシビシだ!!



ヘビメタにしてはおとなしいコンポだな。でも、いい味出してる

また、パワーアンプショットを成功させるという事は、その場でマルチボールになるということだ。この時のマルチボールは、2~5個だが、パワーアンプショットだけで5個のマルチに出来る人は、ピンボールの達人と言っていいだろう。

エキストラもヘビメタだ

最後にエキストラボールの取り方だ。

レベル2のターゲット(青)のHEAVYと、レベル3のターゲット(赤)のMETALを完成させれば、エキストラボールのランプが灯くから、そのすぐ上のレベル1のターゲット(白)に当てれば、エキストラボールをもらえるぞ。

文字を完成させるには、直接ターゲットに当てて行けばいい。それぞれ5回づつで、計10回当てれば完成するわけだ。

左のホールのボーナス・ホールドランプが点灯中にホールに入れれば、ボーナスがホールドされるフィーチャーも忘れずに。

最後もやっぱりメルトダウン

このピンボールは、とにかくメルトダウンといった感じで"私は今までこのピンボールの名をメルトダウンだと思っていた。う~ん。)ヘビメタ感覚を出している。

ボールが5個出て来た時はほとんどパニック、なにがなんだかわからない。まさに精神がメルトダウンするのだ。

ヘビメタ好きの人も、そうでない人も、コイツをプレイすれば、メルトダウン感覚に酔ってしまうことを私が保証しよう!!

君の所は大丈夫か?

さて、最後になってしまったが、ピンボールに関する私のたわ言を読んでやってもらいたい。(これからはハガキでいいものがあれば、それらを載せたりしたいので、よろしく!! ハガキは、いつでも募集してます。)

今月は、マシンのメンテナンスについてちょっと触れてみよう。

見ればわかるが、ピンボールのマシンは、ボールを動かすという性質上、機械的に動く所がほとんどである。

ビデオゲーム(テーブル台)などでは、ゲームをするうえで機械的な所といえば、ボタンとジョイスティックぐらいだが、それでさえベストな状態を保つのがなかなか出来ないのが現状だろう。

すると、ほとんど機械のピンボールの場合どうなるか? 実を言うと、完全な状態で動いている台の方が少ないぐらいだろう。

ピンボールのマシンで、特に悪くなりやすいのは、マイクロスイッチ類やフリッパーだろう。フリッパーは力が弱くなってしまう事がよくあるし、スイッチが反応しない事もしょっ中だ。また、フリッパーのゴムのけずれも、そのままほっぽってあるのがほとんどだろう。

これらは、ほとんど部品を交換すれば済む事なんだが、外国製が多いという事もあってなかなか難しいらしい。メーカー、お店の考え方もある。フリッパーの力が弱くても、別にゲームができない訳じゃない、という考え方で、そのままにされる。

しかし、フリッパーの力が弱いために、ある所にボールが登らなかったりゲームが非常にやりにくくなってしまうという事は、プレイヤーにとっては大変腹立だしいことなのだ。ビデオゲームで、ある方向にレバーが入らないとか、ボタンを押しても弾が出ない、といった事と同様なものとして、メーカーに認識してもらいたい。もう少しピンボールにも力を入れてほしいと思うのだ。これはピンボールファンの一人としての切な願いだ。

また、メーカーだけでなく、マシンを置いているお店にも同じ事を言いたい。

ゴムのけずれなどは、店がちょっと気をつければ、位置を変える事などによって簡単に直す事が出来るし、板面もちょっと掃除をすれば、新品の様に美しくなる。

完全に作動するきれいなマシンでプレイする。これは私だけではなく全国、いや全世界のピンボールファンの願いだと思う。(話がいきなり大きくなってるな。)

読者の意見をまっているぞ。

★取材にあたり、「スポーツランド新宿中央店」様に御協力いただきました。ありがとうございました。



アンプショットのカタパルト。ボールは止まらないよ。



フィールド下部。誰がモデルなんだろう?



ブースター入口。下の人はメルトダウン兄ちゃんだ。

●担当者どのへずっコケついでに質問する

前略

ピンボールコーナー復活おめでとうございます。私はうれしいのだ。が、一言言っておくことがある。

私は岩根永大ではない。もっとも初めにカナをふらなかった私が悪かった。岩はいわと読む。根はねと読む。永はえいと読む。大は大ではなく丈、これはじょうと読む。であるから、私は岩根永丈=いわねえいじょうと読む。

念のため言っておくが、家はお寺をやっているわけではない。

この本文の誤字のため、私は本屋の店内でコケてしまったのだ。だから、この次はまちがえないでくれよ。

担当者ドノ。

話はかわるが、このコーナーを盛り上げるために、私はひとつ質問する。

①電気仕掛けのピンボール台を世界で始めて作った人の名前。

②また、その台の名前と現在そのモデルを見ることができるのか。実在しないのなら、それはどんな台だったのか。それらを知りたい。

(静岡県 ピンボールコーナーの味方こと岩根永丈)

★う~ん、唯一の味方の名前を問違えるなんて…。あいあむそーりい。しかし、ムズイ問題を出して下さって…イジワル。



北海道・たろすけべ君

OLDゲーム

今回は2周遅れのトップを走るカーレース特集だ クラッシュしないで最後まで読み続けてくれい

山河悠理

はっはっは、最近隔月連載のOLDゲームコーナーです。(本当は毎月連載のはずなのに、なぜかクラッシュに…)

今回も前々号に載るはずだった原稿が今号に載ってしまうわけですねえ。これというのも、ハイスコア集計の際にウソスコアがあるもんだから…。え、全然関係ない。て!?

で、今回は前々号にやったカーレース特集なるものをOLDゲームでもやってしまう訳です。

ちなみに私はレーシングゲームはヘタの横好きでありまして、(金がかかるからやらないって? スルドイ!) まあそんなに上手ではありません。

とはいうものの、アウトランは全コース走破。ポールポジションIIはシーサイド以外ゴール(シーサイドは4周目の超ヘアピンで終った)。ル・マンはゴール。いずれもタイムは度外視です。ハングオンは5面まで。最近ではスーパーハングオンのエキスパート(シットダウン)に燃えているにもかかわらず15面で終ります。(単に無暴なだけ!?)

まあ、それはいいとして、今回は久々に4機種を紹介しましょう。

★モナコGP…セガ
★セガ・ターボ…セガ
★グランドチャンピオン…タイトー
★ポールポジション…ナムコ

いずれも味があるすばらしい機種です。

また、最後には、6月号でおこなった、アンケートの結果を発表します。

グランドチャンピオン

タイトー

雨・雷・霧・S字など強敵は数知れず、泣かされたプレイヤーは多かった。1981年の作品。

レーシングゲーム第1号のタイトー(ちなみに、スピードレースといって点数によりライセンスがあり、最低なのが「ペーパードライバー」というのを覚えているかな)から、ものすごいシビアなレーシングゲームが出たのを知っているかな(たぶん知らないと思うけど)。それが、これから紹介するグランドチャンピオンだ。1981年の作品。



グランドチャンピオンのカタログ。小さくてわからないかもしれないけど多彩なシーンの数々がある。

完走してもゲームオーバー!

まず操作はハンドル、アクセル、LOW・HIGHギアの3種の神器だ!? それに、スタートボタンがキースイッチになっていてリアルさを増している。(レーザーグランプリもこれといっしょ)

リアルなのは、これだけではない。

まずは、規定タイムがある。このタイム内にゴールできないとダメなのはわかるでしょ。スタート時には、敵車が40台近くいて自車は最下位からのスタート。途中、様々なことにあってゴールインできた。でもダメな時がある。それは6位以内に入賞していないからだ。6位までは次の面にいける。

わかってくれたと思うけど、最下位のスタートから6位以上にならなければいけないのだ。

障害は雨・雷・トンネル・橋・S字・霧など。特に、雷なんかは、雨の時に自車が前に行きすぎると突然襲ってくるので恐かった覚えがある。また、敵車同志がぶつかるとクラッシュして消えてしまうのだ。さらに、自車がクラッシュすると、自動的にピットインさせられてタイムロスになってしまう。そのあいだに、敵車がどんどん抜いていってしまうのだ。1位の車が速いのなんの。

だけど、自分が途中で1位になってしまうと、前に敵車はいなくなるので、手ばなし運転もできるのだ。

以上書いてきてわかってくれると思うけど、このゲーム、あくまでも〝リアル〟ということを重視しているのだ。1位でゴールインすると表彰台に登れるのもうなずける。

そして、次のレースでは、さらに難度がUP。3面までいった人しかみたことがない。

4チャンネルで音響効果は○(マル)

音についてだけど、4チャンネルシステムによって音響効果は最高。特に、雷の音なんかは迫力があったぞ。

このゲームも残っていればやりたいゲームだね。



豆本シリーズの第2弾。ちなみに「午後の国」の富士弘さんが漫画を書いてるよ。

ポール ポジション

ナムコ

コーナリングの快感も忘れがたいけど、あの死を呼ぶ看板は憎かった。1982年発売。

「劇的遊戯」というフレーズで登場したのはポールポジション。疑似3Dを使用した、本格的シミュレーションゲームである。1982年の秋頃発売。

憎きはペプシ、ナムコの看板

操作はハンドルにLOW・HIGHギア、それにアクセルにブレーキ。ブレーキがついたのはかなり目新しかったと思う。

内容は富士スピードウェイを予選で1周、グランプリで4周（設定変更可能）すればよい。規定タイムはちゃんとあり、そのタイム内にゴールゲートをくぐればエクステンドプレイ。できなきゃゲームオーバー。

予選でも、規定タイム内にゴールゲートをくぐらないと予選を通過できない。

予選タイムの成績によって、本線のスタート位置がきまる。

このゲームがすごかったのは、3Dでスピード感タップリで敵車やコース外の看板がせまってくること。当時のゲームではすごかった。なんていったって、CPUを2個搭載しているんだから。

それに、コーナーリングの快感。コーナーで車が道をふさいでいる時に芝生に乗りあげて抜くと、思わず「やった」と声が出るほどだった!? でも、ヘアピンカーブでペプシ看板に激突した時の怒りはハンパではなかった。（きっと一番死亡率の高い場所だ。）もうゴールできないとわかった時には、腹いせにナムコ看板にわざと激突させたりしてね。

しかし、このゲームは奇妙な現象（驚異現象!?）が多かった。まず、富士山の位置が移動すること。スピード0km／hで看板に触れても車が炎上すること。急ハンドルをしてもスピンせずにまがってくれること。などなど他にもいろいろあるけど、このくらいで…。

様々なバージョンがあったけど

ここで、ポールポジションの様々なバージョンを紹介しよう。まずはアクションシートつき。これは見た人も多いだろう。

幻の特別なバージョンは、超ワイドスクリーンや、自分でコースをコンストラクションできるバージョンなど、一部のキャロットに置いてあったらしい。

また、このゲームは豆本シリーズの第2弾でもあった。

そして、この筐体はナムコゲームの色々なゲームに移植されるのであった。いまでも、オレンジ色の自車が富士スピードウェイを走っているなら、一度はやってみよう。

モナコGP

セガ

グラフィックの見事さ、それ以上にコースが多彩だったのが魅力だった。1980年発売。

縦スクロールのカーレースでは最高傑作のモナコGP。

きれいなグラフィックに、かなりのスピード感を得られた、なかなかの名作。1980年の作。

橋あり トンネルあり

操作は、アクセルにLOW・HIGHギアにハンドル。設定は、スタート時に90秒あり、時間内に2000点に到達すればEXTENDプレイ。タイムが切れると、EXTENDプレイ分が遊べるんだけど、これが持機制になる。つまり、タイムが切れると右上に残機表示が出るというわけ。このあと、4000・6000・8000点とそれぞれ1台増える。残機がなくなるか、タイム内に2000点に到達しないとゲームオーバー。



今でもアウトランと肩を並べているモナコGP。（池袋のザ・ゴリラにて撮影）

モナコGPのよかった点は、グラフィックのよさだけではなく、コースが多彩であったこと。

それまでのカーレースでは、スリップゾーンだけだったけど、とにかくそれ以外にコースが多いのだ。

モナコGPには、スリップゾーンはもちろんある。その他に、トンネル・水たまり・じゃり道・橋などのコース（といっても一本道だけど）があり、さらに救急車の攻撃（!?）もあるのだ。順を追って紹介していこう。

トンネルでは、自車の前方に少



ドンキーコングJRとスーパーパンチアウトにはさまれても、なお現役のセガ・ターボ。

セガ・ターボ

セガ

当時アップダウンのついたカーレースは新鮮だった。これはアウトランに引き継がれて…。1981年発売。

アウトランやスーパーハングオンは、道路のアップダウンがあって、なかなかおもしろい。だけど、それは今の話。でも、

昔は…。いや昔のゲームにも、アップダウンのついたカーレースがあった。それがセガ・ターボなのだ。1981年の作。

疑似3Dのカーレースでは初めて

この操作は、アクセルにLOW&HIGHギアにハンドルだけ。

ルールはモナコGPとほとんど同じ。最初に規定タイムがあって、その時間内に一定数の車（30台だと思った）を追い抜けば1面クリア。1面クリアすると、モナコGPのように持車制になる。だけど、規定タイムがあって、やっぱり一定数の車を追い抜かなければならない。抜けなきゃゲームオーバー。持車が無くなってもゲームオーバー。なかなかシビアなのだ。

さて背景についてだけど、市街地・トンネル・海岸線・橋・野原・雪道など多彩。

アップダウンは、稲妻の形みたいになっていて（わかってくれるかなあ）、敵車が近ずくまでわからなくなっている。サギのようだけど意外と死なない。

雪道は、簡単に言えばスリップゾーン。かなりきつい。

橋はやっぱり2車線。でも割合いと追い抜きしやすい。これに、立橋というか赤い鉄骨が加われば、アウトランのBIG・GATEみたいになる。スピード感満点。

ポールポジションと同期

セガ・ターボは、ポールポジションが出る少し前に発売された。ポールポジションにくわれた感があるけど、両方ともヒットした。

それにしてもアクセルワークには、みなさん、若労したはずだ。

しライトがついているだけで、ほかはまっ暗。ドラゴンスピリットの8面とほぼいっしょだ。

水たまりは、上を通過すると、しばらくの間ハンドルをとられてしまう。

じゃり道は、砂利（ただの黒い点の集合だけど）の上を通るとスピードが少し落ち、操作しずらくなる。でも、1車線分ちゃんとした道があるので、そこを通ればよし。

橋は、出てくる前に警告（サイン）があり、しばらくすると2車線しかない橋が出てくる。追い抜きは至難の技に近い。

コースはこんなところです。

ゲームオーバーになると、トータルプレイ人数のなかから自分の順位がわかる設定がついていたのはよかったなあ。仲間うちでは非常に燃えました。

スペシャルバージョンあり

モナコGPは999点で点数が止ってしまうんだけど、1999でカウンターストップになるバージョンがあったんだ。でも、私は1回しか見たことがなく、プレイもしなかったので、内容までは知らないよ。（無責任なか？）

アンケート調査発表

2票で1位には!?

絶句!!

さて、6月号でおこなった「OLDゲーム1周年記念アンケート」の発表ですが、応募総数なんと○○通!! 思わず絶句。そしてロぐせの「ふざけんな●●●」が…。まあいいや。とにかく発表だ。

1位＝ゼビウス、ワープ&ワープ、クレイジークライマー…各2票

なんだなんだ!! 2票で1位は終ってるよ。うーん企画倒れだなあ…。

あとは1票だけがほとんど。そのなかで目についたのが、「ジャンプバグ」。俗にワーゲンジャンプなどと呼ばれているゲームだ。これは、東久留米に7月28日現在存在する。しかし、怒IKARIのコンパネらしい。

アンケートに協力してくれた人たち、どうもありがとう。

そこで、**アンケートに応募してくれた人全員に**、ゲームのちらしをプレゼントしよう。どのゲームのちらしが行くかわからないけど、1983〜1984年のゲームであることはまちがいなし。もしかしたら、**幻のゲームのちらし**が入っているかも。

また、いつかこういうアンケートをやるかもしれないから、期待していいぞ。

めざせハイスコア!!

あれ、最近名前が見えないな？　どうしたんだ？　ハイスコアで見なれたネームが突然消えたとすると、なぜか気になるのだ。いつか友人のように思っていた彼。

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ビギナー)	2'56"29	YK	(シットダウン)
2	スーパーハングオン(ジュニア)	5'06"93	YK	(シットダウン)
3	スーパーハングオン(シニア)	7'26"79	YK	(シットダウン)
4	スーパーハングオン(エキスパート)	9'40"18	YK	(シットダウン)
5	ドラゴンスピリット	1,201,000	YK	
6	ブレイザー	451,360	T★SHIGE	1コインZONE 25
7	ブレイザー	10,204,560	CX.	2コインクリア
8	R-タイプ	884,600	K..	12面
9	コンバットスクール	241,650	工藤　毅	伍長実戦で死亡
10	ダブルドラゴン	124,840	T★SHIGE	

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14 ☎(0138)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(エキストラ)	10,495,670	TCK-SYN	ランク　B(Y)
2	ダライアス(エキストラ)	10,874,880	TCK-SYN	ランク　B(Z)
3	クロスシューター	10,000,000+α	TOP BOY	ノーマル
4	銀河任侠伝	1,549,000	PB. HARUY	ノーマル
5	R-タイプ	677,400	TOP BOY	ノーマル
6	ドラゴンスピリット	504,120	KGT	ノーマル
7	1943	3,092,570	カーム	ノーマル
8	プランプポップ	748,540	PB・HARUY	ノーマル
9	キックアンドラン	POINT 42	CUE	ノーマル
10	1943(2P)	3,945,420	SLUCK とくめ	ノーマル

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	353,840	初山	
2	1943	2,777,370	FPS-梅田	1P1コイン
3	ドラゴンスピリット	1,156,830	T☆SHIGE	9面クリア
4	フラックアタック	930,600	SVG-工藤	全2クリア
5	スーパーハングオンビギナー	2'51"43	AMM-つきだて	シットダウン
6	スーパーハングオンジュニア	5'05"82	AMM-つきだて	シットダウン
7	スーパーハングオンエキスパート	9'20"54	AMM-つきだて	シットダウン
8	ダブルドラゴン	193,940	DM-小川原	
9	マスタッシュボーイ	1,022,300	AMM-つきだて	
10	飛翔鮫	10,000,000+α	MOAIDA	

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5-4-3 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	679,550	WWFダイナマイトキッド	9面クリア
2	妖怪道中記	第5世界輪回界	SPT-EIJIN	50円ダマ1枚使用
3	沙羅曼蛇	2,943,000	WWF-ハルクホーガン	4―2
4	コンバットスクール	268,980	NWFリック・フレアー	実戦
5	ワンダーボーイモンスターランド	311,690	XYZ	
6	サンダーセプターII	356,710	マダム・ヤン	5面
7	ブレイザー	673,260	マダム・ヤン	
8	恐号層圏	458,900	は?	
9	サイドアームズ	3,126,300	NGIL	全面クリア
10	バトランティス	163,000	マダム・ヤン	10面

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	10,687,780	SK	1コインクリア
2	アフターバーナー	252,000	初代X1	13面HIT218
3	ワンダーボーイモンスターランド	2,186,560	MIN	全面クリア残G1530
4	銀河任侠伝	6,301,900	赤坂まもる	1コインクリア残7人
5	フラックアタック	848,100	赤坂まもる	全面クリア
6	1943(1P)	2,851,740	赤坂まもる	全面クリア
7	ブラックドラゴン	319,650	MIN	5面
8	オスカー	302,500	MIN	7面
9	1943(2P)	4,023,490	赤坂&勅使川原	全面クリア
10	ライフフォース	1,816,000	赤坂まもる	青4周目1面

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ミニライドオン)	9'40"27	まさ	エキスパートゴール
2	スーパーハングオン(ミニライドオン)	7'12"30	安藤敏哉	シニアゴール
3	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5'18"35	まさ	ジュニアゴール
4	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2'51"91	川田	ビギナーゴール
5	R-タイプ	689,700	安藤敏哉	12面
6	ドラゴンスピリット	274,530	モブ飯島	7面
7	フラックアタック	612,300	石川	2周4面
8	ブレイザー	10,368,400	吉田明広	全面クリア
9	オパオパ	130,660	松野	RD14
10	忍者くん阿修羅ノ章	3,575,330	上田，福田	全面クリア

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	1,055,620	WHIM-YS	CAPTAIN
2	フラックアタック	1,205,900	WHIM-ELPEO-PLE	クリアのこり3機
3	ドラゴンスピリット	1,359,980	WHIM-ARIS	クリア
4	オスカー	319,700	MAS	8面
5	ワンダーボーイモンスターランド	1.960,690	WHIM-NCR	クリアゴールド1406
6	R-タイプ	962,300	WHIM-ARIS	2―5
7	ライフフォース	7,138,000	WHIM-ELPPO-PLE	赤，12周一6面
8	飛翔鮫	10,000,000+α	WHIM-NRT	R―999
9	スーパーハングオン	5'11"21	WHIM-ARIS	アジアミニライドオン
10	スーパーハングオン	7'21"46	WHIM-ARIS	アメリカミニライドオン

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	12,359,880	MSX 2	全面クリア
2	R-タイプ	922,100	FIRE BURST	2周目7面
3	ドラゴンスピリット	1,125,670	H. S. S	全面クリア
4	アフターバーナー	194,000	E-SWAT	8面
5	銀河任侠伝	2,567,500	LIP TICK	全面クリア
6	ワンダーボーイモンスターランド	1,854,500	TWC	全面クリア
7	フラックアタック	782,100	OPM	全面クリア
8	スーパーハングオンシットダウン	34,257,680	LIP TICK	アフリカ2'59"82
9	スーパーハングオン	45,413,040	RVF	アメリカ7'28"61
10	スーパーハングオン	34,096,520	RVF	ヨーロッパ9'52"98

ハイテクセガ平岸 ☆=5

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ライドオンタイプ)	2'44"03	LAP-BMXER	ビギナー
2	スーパーハングオン(ライドオンタイプ)	4'36"25	LAP-BMXER	ジュニア
3	スーパーハングオン(ライドオンタイプ)	6'34"42	LAP-BMXER	シニア
4	スーパーハングオン(ライドオンタイプ)	8'35"35	LAP-BMXER	エキスパート
5	スーパーハングオン(ミニライドオン)	2'49"29	LAP-BMXER	ビギナー
6	スーパーハングオン(ミニライドオン)	4'58"17	LAP-BMXER	ジュニア
7	スーパーハングオン(ミニライドオン)	6'53"39	LAP-BMXER	シニア
8	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8'54"41	LAP-BMXER	エキスパート
9	コンバットスクール	124,260	AIR-WOLF	
10	アウトラン	4'54"09	阿部貫久	Eコース75秒ハード

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター(1P)	104,600	けいじ(恵庭)	日本コース，ノーマル3ヶ国5人目
2	スーパーハングオン	8'47"32	LAP-BMXER	エキスパートミニライドオン
3	アウトラン	4'37"84	AMM-つきだて	デュアルウェイイージー
4	オスカー	219,600	AMM-つきだて	1コイン
5	R-タイプ	1,406,600	AMM-H. T	2―8
6	ワンダーボーイモンスターランド	3,739,370	AMM-中川剛	GOLD=3172全面クリア
7	フラックアタック	708,600	AVG-あっちゃん(室蘭)	10面クリア
8	SDI(2P)	13,595,180	T-SHIGE BMXER(苫小牧)+(札幌)	3機・ノーエブリーオールパーフェクト
9	プランプポップ	669,820	TOM-NOBU	10―4
10	ライフフォース(赤)	3,676,600	ATL-RED(えにわ)	7―5

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	3,000,340	小山内義夫	16面1P
2	銀河任侠伝	3,019,100	須郷徹哉	全面クリア1コイン
3	SDI	184,620	B. V. D	10面1P
4	ブレイザー	296,020	KARR	1P
5	R-タイプ	1,272,600	まやまん	1P設定難
6	ワンダーボーイモンスターランド	2,526,830	KEN	ALLクリア1P
7	オパオパ	198,030	佐々木友明	ラウンドクリア+6面1P
8	バトランティス	205,120	MAD・DOG	12面1P
9	リベンジオブDoH	1,813,180	ABB	全面クリア1P
10	アフターバーナー	188,000	KOG-ZAM	8面

ゲームポイント　フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	198,000	FPS-M..	ステージ8
2	アウトラン	4'38"56	LAP-BMXER	Dコース
3	スーパーハングオン	6'54"24	按田亨	シニアコース
4	R-タイプ	759,900	宮越勝之	ステージ13
5	ワンダーボーイモンスターランド	2,008,820	FPS-TEL	11面
6	フラックアタック	614,700	FPS-ESS	2―5
7	リベンジオブDoH	2,073,990	按田亨	全面クリア
8	1943	2,962,390	FPS-ACE	1P1C大和
9	オスカー	131,200	FPS-TOP	ステージ5(入荷初日)
10	銀河任侠伝	4,152,800	FPS-MIK	全面クリア

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオンビギナー	2'49"14	LAP-BMXER	ミニライドオンノーマル50秒設定
2	スーパーハングオンジュニア	4'55"51	LAP-BMXER	ミニライドオンノーマル50秒設定
3	スーパーハングオンシニア	6'54"09	LAP-BMXER	ミニライドオンノーマル50秒設定
4	スーパーハングオンエキスパート	8'52"48	LAP-BMXER	ミニライドオンノーマル50秒設定
5	アウトランディスバレー	4'36"59	AMM-中川剛	72秒設定
6	アウトランストーンヒル	4'37"50	AMM-中川剛	72秒設定
7	アウトランデュアルウェイ	4'36"15	AMM-中川剛	72秒設定
8	ワンダーボーイモンスターランド	3,679,510	AMM-つきだて	1コインクリア
9	アフターバーナー	234,000	三好幸司	1コインR-9
10	ブレイザー	10,474,620	T. SHIGE	1コインクリア

アビニヨン
宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	5,343,400	まさゆき	8周1面
2	R-タイプ	1,037,800	まさゆき	
3	ドラゴンスピリット	788,700	たかお	最終面クリア
4	リベンジオブDoH	421,760	ゆう	
5	ダブルドラゴン	121,000	まさゆき	最終面クリア
6	XXミッション	10,000,000	まさゆき&ゆう	最終面クリア
7	グラディウス	1,189,800	まさゆき	
8	奇々怪界	783,100	まさゆき	
9	エクスタミネーション	最終面クリア	ゆう、まさゆき、こん	
10	ASO	最終面クリア	のぶゆき、まさゆき	

ゲームランドキンコンカン
宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	843,600	SPREAM I.Z	2—3
2	ワンダーボーイモンスターランド	4,365,900	PER	永久使わず最終.
3	ブレイザー	135,200	T.Y	
4	ライフフォース(青)	1,650,300	B.J	
5	ライフフォース(赤)	3,601,400	SPREAM S,A	8周目
6	1943(1P)	2,836,200	SPREAM P.V	
7	スーハーハングオン(エキスハート)	938″66	K.W	ミニライドオンハードロート
8	ドラゴンスピリット	480,600	NG	
9	ダライアス	2,310,140	K.T	
10	ワールドカップ		CAQ	最終面クリア

ダイエーレジャーランド十和田店
青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	136,690	TSA	1コインノーマル
2	R-タイプ	432,200	DENchan	1コイン1周目8面
3	キックアンドラン	最終面クリア	松本AND太田AND杉山	1コインノーマル
4	ミッドナイトランディング	671	POO太	最終面クリアノーマル
5	1943	2,972,050	MARSHAL ASH	最終面クリア1コイン
6	1943(2P)	4;016,840	ダーティーヘアAND ASH	最終面クリア·
7	ドラゴンスピリット	551,480	加賀真二	1コインノーマル
8	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	SUOER TOY	1コインノーマル
9	スーパーハングオン	7′36″05	田中潤一	アメリカノーマル
10	スーパーハングオン	5′25″89	田中潤一	アジアノーマル

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスエキストラバージョン	10,097,260	大阪のXYZ	Zーゾーン:Turbo
2	ワールド・カップ	Final5:0	五十嵐順一	
3	R-タイプ	1,300,600	YAS	クリア
4	スーバーハングオンビギナー	40,145,960	RS	3′00″56ミニライドオン55″
5	スーハーハングオンシュニア	27,742,040	HI.	5′31″34ミニライトオン55″
6	スーハーハングオンシニア	22,466,310	HIZ	S—14ミニライドオン55″
7	ダブル・ドラゴン	120,520	しばだばしばだはでぃーだばだ!	
8	沙羅曼蛇	2,975,300	POP	
9	リベンジオブ DoH	1,831,950	ヒサピー	ALL
10	ハレーズ・コメット	5,488,490	Lucky	R—35:ランク—C

プレイランドファンタジー
宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーハーハングオン(アフリカ)	2′51″09	SPREAM-SOL	ミニライドオンイージー
2	スーハーハングオン(アジア)	5′05″19	SPREAM-SOL	ミニライドオンイージー
3	スーハーハングオン(アメリカ)	6′56″20	SPREAM-SOL	ミニライドオンイージー
4	スーハーハンクオン(ヨーロッハ)	9′08″60	SPREAM-SOL	ミニライドオンイージー
5	R-タイフ	1,295,700	SPREAM-K.W	全面クリアノーマル
6	アフターバーナー	124,000	F.Z	5面ノーマル
7	ドラゴンスビリット	1,086,070	VIEGLE-POP	全面クリアノーマル
8	1943	2,938,670	SPREAM-K.S	クリアモビちゃん1回ノーマル
9	ワンダーボーイモンスターランド	4,806,940	PER	クリア 残3669Gノーマル
10	リベンジ・オフDOH	1,993,010	NATURAL-あらほ	全面クリアノーマル

ファアミリーランドアルバ
岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	3,683,300	IDA3	5周目6面
2	ブレイザー	538,720	KATTO	
3	グラディウス	1,051,300	IDA3	3周目 4 面
4	ザインドスリーナ	819,520	OPA-R-9	
5	リベンジオブDoH	700,680	ESP-K.K	29面
6	スペースハリアー	32,125,870	OPA^2	ALL
7	1943(2人同時)	3,738,490	IDA3 鮎川まとか	大和
8	1942	10,138,770	SPA出羽	ALL
9	ポールポジションII	221″65	SPA出羽	ALL
10	ハングオン	36,044,940	SPA出羽	ランドオン

ゲームブティック ジャック&ベティ
山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライフフォース(赤)	4,609,500	SPREAM-POW	ノーマル,1コイン8—6
2	S.D.I.(1P)	70,210,040	SPREAM-SOL	3機エブリ5万,1コインイージー,全面パーフェクトクリア
3	ワンダーボーイ2モンスターランド	4,999,520	SPREAM-DIG	ノーマル,1コイン,全面クリア,4,402ゴールド
4	アフターバーナー	286,000	SPREAM-DIG	ノーマル 3機RD—10
5	オスカー	287,900	SPREAM-DIG	ノーマル,1コイン,ノーミス全めんクリア
6	銀河任侠伝	4,979,700	SPREAM-KAW	ノーマル,1コイン,全面クリア
7	オパオパ	348,890	小柳クン(山大)	ノーマル,1コイン RD—39
8	1943(1P)	3,120,490	茂木博一(酒田)	ノーマル,1コイン,全面クリア
9	フラックアタック	1,063,400	MIOR(鶴岡)	ノーマル,1コイン,全面クリア
10	ダライアス(エキストラ)	10,009,930	会田裕之(七日町)	ノーマル,3機A.B.D.G.Q.V

ヒノデベガス
宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4′46″96	まるじ	Aコース
2	アウトラン	4′38″53	まるじ	Bコース
3	アウトラン	4′41″81	まるじ	Cコース
4	アウトラン	4′44″34	IZ(SFC)	Eコース
5	ワンダーボーイモンスターランド	残ゴールド3137G	PER	1コインクリア
6	銀河任侠伝	1,622,300	TRAGIC-佐幻PSYCHO	1コインクリア
7	ドラゴンスピリット	735,700	SPREAM-KIM	1コインクリア4機設定
8	ダブルドラゴン	144,820	MGC	1コインクリア4機設定EVERYなし
9	SDI	9,507,160	SPREAM-K.W	1コインクリア4機設定EVERYなし
10	オパオパ	182,740	ヨチコウ	

秋田キャロットハウス
秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,223,550	VIEGLE-Z.K	全面クリア3機設定
2	ブレイザー	10,610,200	VIEGLE-TO-Y	全面クリア
3	ライフフォース(赤)	4,046,700	YAMA	8—1
4	1943(1P)	2,983,910	SPREAM-K.S	全面クリア,モビXO
5	R-タイプ	1,214,400	SPREAM-K.W	全2周クリア
6	バトランティス	639,920	ARA	29面
7	オスカー	全面クリア	JORI	1コイン
8	ワンダーボーイモンスターランド	全面クリア	DAI	1コイン
9	スーパーハングオン	5′02″10	SPREAM-FKS	シットダウン,ジュニア
10	ウェック・ル・マン24	599′6	VIEGLE-KEI	

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆=14

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーハーハングオン(ミニライトオン)	2′46″97	SPREAM-SOL	ビギナー
2	スーパーハングオン	4′52″33	アウトラン復活!	ジュニア
3	スーパーハングオン	6′48″93	SPREAM-SOL	シニア
4	スーパーハングオン	8′50″20	SPREAM-SOL	エキスパート残60.8
5	SDI(1P)	71,201,380	SPREAM-BOMB	全面ハーフェクト,ノーシス
6	SDI(2P)	67,915,620	SPREAM-SOL AIR-NEX-T.S	全面パーフェクト,ノーミス
7	R-タイフ	1,505,000	詰めペンゴDIG	全面クリア, 3機
8	ドラゴンスピリット	1,099,880	SPREAM-K.W	全面クリア, 旧バージョン
9	コンバットスクール	385,230	拝天狗	実戦クリア,イージー
10	1943(2P)	3,855,630	WINNER& PCN DOM DOM	全面クリア

ゲームコーナーロム
宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	898,300	RYUZI(MARS)	2周目6面
2	ドラゴンスピリット	715,370	THU	最高点クリア
3	ドラゴンスピリット	全面クリア	SPREAM-YUBBR(MARS)	その他クリア者2名
4	1943(1P)	3,037,210	SFC-若山二段	クリアモビ×2,トンボ×0
5	リベンジオブDoH	2,034,610	NL-あらほ	最終面クリア
6	ダブルドラゴン(1P)	123,920	RYUZI(MARS)	クリア
7	忍者くん阿修羅ノ章	734,480	S.S	ハードランク最終点クリア
8	1943(2P)	4,085,390	M.O&Yochi	クリアモビ×2 トンボ×0
9	魔境戦士(1P)	331,550	NL-おばちゃん	5面
10	スーハーバブルボブル(1P)	9,999,990	G.O	POWER UP有り

DLL屋内遊園地秋田店
秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,807,470	山本利幸	1P 大和撃沈
2	1943	4,061,410	山本利幸 今野	2P 大和撃沈
3	R-タイプ	996,300	YAMA	2周目6面
4	銀河任侠伝	2,630,000	BANYO	オールクリア
5	ドラゴンスピリット	819,260	とりちゃん	オールクリア
6	スーパーハングオン	3′10″42	CB400Fフォア	アフリカ,ノーマル
7	アフターバーナー	200,400	関根一博	9面クリア,ノーマル3機1コイン
8	アウトラン(デスバレイ)	5′08″68	佐藤素央	ハード
9	アウトラン(レイクサイド)	5′09″34	KIMI	ハード
10	アウトラン(デュアルウェイ)	5′00″34	KIMI	ハード

うすい百貨店『ナムコスカイランド』
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	714,540	WW-AXY	旧バージョン9面クリア
2	フレイザー	151,880	WW-PRK	1コイン
3	ダフルドラゴン	100,130	WW-TOY	1コイン 1P全面クリア
4	スヘースハリアー	35,793,260	WW-TOY	1コイン 1P18面クリア
5	魔界村	1,486,900	WW-PRK	1コイン8周目4面
6	クロフター	1～39面	WW-AXY	1コイン
7	ローリングサンダー	665,740	WW-PRK	10面
8	グラディウス	1,360,900	WW-AXY	3周目7面
9				
10				

ゲームセンタータイリョウ
宮城県角田市角田字牛舘6 ☎(0224)62-1384 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇	3,236,600	SVC-森本一美	5周目の1面
2	忍者くん阿修羅ノ章	1,324,700	TKS	19面
3	1943(2P)	3,754,910	SCM&MGC(SVC)	最終面クリア
4	ドラゴンスピリット	731,260	OCT(SVC)	9面
5	ブレイザー	147,830	PSI	1コイン
6	スーハーバフルボフル	7,171,880	SIR(SVC)	2AP3回97面
7	ダブルドラゴン	137,590	M·G·C(SVC)	最終面クリア
8	エイリアンシンドローム	543,100	TKS(SVC)	5面ボス
9	バブルボブル	9,999,990	KAPPOW(SVC)	ZAP5回87面残6
10	スーハーバフルボフル(2P)	7,571,880	KIP&POW(SVC)	100面クリア

プレイシティキャロット仙台店
宮崎県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆=7

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	11,225,660	SPREAM-FKS	1コイン,全面クリア
2	ドラゴンスピリット	1,554,540	SPREAM-K.W	全面クリア ニューバージョン
3	オスカー	339,200	SPREAM-M.K	8面
4	フラックアタック	1,230,100	VIEGLE-POP	全2周クリア
5	アフターバーナー	166,000	F.Z	1クレジット, 8面
6	ワンダーボーイモンスターランド	残3699G	PER	1コイン,全面クリア
7	R-タイプ	1,339,800	SPREAM-K.W	全2周クリア
8	バトランティス	612,660	T.Y	29面
9	ミットナイトランディング	759	ASAの知りあい	ALL
10	1943	3,009,560	SPREAM-DEV 若山二段(SFC)	全面クリアモビ×1

書店（帖合）印
部数　　冊

ゲーメスト

~~No.1~~	~~No.2~~
~~No.3~~	~~No.4~~
~~No.5~~	~~No.6~~
No.7	~~No.8~~
No.9	No.10
No.11	No.12
No.13	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No.1 ('86　5月号)~~
~~No.2 ('86　7月号)~~
~~No.3 ('86　9月号)~~
~~No.4 ('86　11月号)~~
~~No.5 ('87　1月号)~~
~~No.6 ('87　3月号)~~
No.7 ('87　4月号)
~~No.8 ('87　5月号)~~
No.9 ('87　6月号)
No.10 ('87　7月号)
No.11 ('87　8月号)
No.12 ('87　9月号)
No.13 ('87　10月号)

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

══の号は売切れです。

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	(　　)	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　　)才 性別 (男・女)

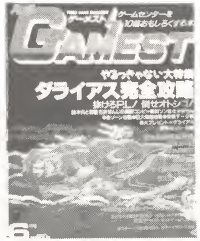
ご住所〒□□□-□□　電話(　　　　　　　　　　)

①小学(　　　)年　②中学(　　　)年
③高校(　　　)年　④大学(　　　)年
⑤社会人　⑥その他(　　　　　　　)

キリトリ線



No.10('87 7月号)



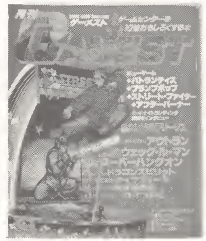
No.9('87 6月号)



No.7('87 4月号)



No.13('87 10月号)



No.12('87 9月号)



No.11('87 8月号)

君こそゲーメスト！

●R-TYPE

2,164,600	TCK名付親CHA	ハイテクノーベル 神保町店（東京）

●ドラゴンスピリット

1,564,260	VIEGLE—HARUKA	個人申請（秋田）

●ワンダーボーイモンスターランド

4,888	ルート2	岐阜遊園ゲーム コーナー（愛知）

●1943

1P	3,456,250	CRS—RAN薫	MARY POPPINS（埼玉）
2P	4,565,560	CRS—RAN・YURI	

●アフターバーナー

17面	TM(EXR)	イエローハット（愛知）

●ライフフォース(青)

6,800,000	BROS—今枝だ！	岐阜遊園ゲーム コーナー（愛知）

●SDI（エブリー50000）

1P	73,304,540	HCM—てった	イエローハット（愛知）
2P	67,915,620	SPREAM—SOL AIR—NEX—T.S	ＤＬＬ郡山店（福島）

●フラックアタック

1,788,000	GMC—ZEUS	イエローハット（愛知）

●スーパーハングオン

ライドオン	アフリカ（ビギナー）	2'43"67	アラビンドビン ヒゲドビン	ハイテクランド セガ杉本町店（大阪）
	アジア（ジュニア）	4'36"03		
	アメリカ（シニア）	6'34"42	LAP—BMXER	ハイテクセガ 平岸（北海道）
	ヨーロッパ（エキスパート）	8'35"35		
ミニライドオン	アフリカ（ビギナー）	2'46"97	SPREAM—SOL	ＤＬＬ郡山店（福島）
	アジア（ジュニア）	4'52"33		
	アメリカ（シニア）	6'46"64	TM(EXR)	イエローハット（愛知）
	ヨーロッパ（エキスパート）	8'47"32	LAP—BMXER	NTK（北海道）コミュニティスペース
シットダウン	アフリカ（ビギナー）	2'47"75	SPREAM-FKS	個人申請（静岡）
	アジア（ジュニア）	4'51"81		
	アメリカ（シニア）	6'41"53		
	ヨーロッパ（エキスパート）	9'10"33	古志	ビデオゾーン50（鳥取）

今回のR-TYPEですが、1-7での点稼ぎを使用しなければ、これ位のスコアはでません。しかも、216万点は、ほとんどパーフェクトに近い。おみごと！

ワンダーボーイは、60ゴールドを出すテクがあればゴールドは溜まるんですが、装備にも気を使わなければ、こうまでは残らない!! でも、集計日から1日遅れ（今は3日締切）で、5600ゴールドを残した、CHAT-YAM君の記録がきました。

フラックアタックは、風の噂で190万点が出せるとのこと。

ライフフォース（青）も次号では、1000万点＋αが期待できそう。

アフターバーナーも、13面さえ越せば、全面クリアできるという話だから、こちらも期待できそう。次号では、クレイドルタイプ（NEWバージョン）の集計もするかもしれません。

注目のスーパーハングオンですが、どれもこれもかなりすごい記録。ライドオンのLAP-BMXER君の記録は3ヶ月前（この原稿を書いている時点でだよ）に出したものだそうです。

ミニライドオンは、またしても、SPREAM-SOL君が大活躍。

シットダウンでは、SPREAM-FKS君の「（ゲーメストの）レベルが低い」とのコメントつき。

今回は愛知県とあいかわらずのSPREAMの記録が目につきました。

なお、個人申請の記録の締切は、毎月3日です。くれぐれも遅れないように注意のこと。あやしい記録（最近はほとんどないけど）なら電話がいくぞ!!

（悠理）

WE'LL TALK TAITO高崎店

群馬県高崎市鞘町32　☎(0273)26-4244　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	425,300	SYLPH	5—1 1コンイ
2	クロスシューター	10,000,000＋α	KEN	5回目
3	R-タイプ	1,482,000	XGB	1コイン 2周目4面ノーマル
4	銀河任侠伝	2,341,200	たろけん	1コイン 全面クリア
5	1943(1P)	2,931,820	TRI－STRAN-GER	最終面クリア モビ×2
6	ドラゴンスピリット	1,091,600	WUL-The 諸星あたる	1コイン 全面クリア，5匹
7	コンバットスクール	247,270	木村主税	実戦 1コイン イージー
8	ダライアス（Vゾーン）	10,154,670	IVA	エキストラバージョン 1コイン1Pノーマル
9	ダライアス（Xゾーン）	9,358,660	MRX	エキストラバージョン 1コイン1Pノーマル
10	ダライアス（Zゾーン）	10,308,250	AYUM	エキストラバージョン 1コイン1Pノーマル

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーボーイ モンスターランド	4,354,110	鬼死君	残りGOLD 3,444
2	ドラゴンスピリット	1,000,000	M・津久井	ノーマル
3	アフターバーナー	114,000	TOPGUN"HIL"	ノーマル
4	デンジャーゾーン	141,850	妖刀村正鬼死	ノーマル
5	銀河任侠伝	6,439,600	Y・K	ノーマル
6	スーパーハングオン	2'55"09	鬼	アメリカコース ノーマル
7	スーパーハングオン	5'03"14	妖刀村正死喰魔	アメリカコース ノーマル
8	スーパーハングオン	7'18"81	T.S.N	アメリカコース ノーマル
9	アウトラン	4'49"56	APO	Bコース ノーマル
10	アウトラン	4'42"09	鬼死	Dコース ノーマル

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6　☎(0285)23-0908　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン（デュアウルウェイ）	4'39"62	Yas.！(RCF)	EASY.80秒スタート
2	SDI(1P)	1,226,730	RCF-めすろん	クリアエブリ5万
3	SDI(2P)	11,687,540	RCF-めすろん Yad	クリアエブリ5万
4	ワンダーボーイ モンスターランド	GOLD 3,644	RCF-めすろん	4,235,250pts
5	ドラゴンスピリット	1,406,830	KAP-35	クリアノーマル5機
6	スーパーハングオン	6'53"21	（小山高）鈴木仁氏	アメリカイージー（ミニライトオン）
7	タイムスキャナー	1,505,260	KATO-chan	1コイン ノーマル
8	アルカノイド	782,710	2D36	ALL ノーマル
9	スペースハリアー	37,753,260	KAP-TERRA	1コイン全面クリア
10	銀河任侠伝	1コイン全面クリア	多数の皆様	ノーマル

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3　☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	1,097,700	A.N.てーやん	
2	銀河任侠伝	11,101,100	Y.M	
3	1943	3,212,000	プロジェクトA子	1P
4	ドラゴンスピリット	1,133,200	てーやん	
5	飛翔鮫	10,000,000	JPS	
6	ラスタンサーガ	1,525,240	Y.M	
7	エクスターミネーション	10,000,000	大学生	
8	パーフェクトビリヤート	108,000	KOTIY	
9	ダライアス	667,000	プロ	1P
10	ストリート・ファイター	574,700	A.N.てーやん	

びでおいんSAKA ☆＝3

埼玉県川越市新富町1-18-7　☎(0492)24-9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'52"76	RACER-邪鬼	アフリカ
2	スーパーハングオン	5'13"25	RACER-邪鬼	アジア
3	スーパーハングオン	7'30"96	RACER-邪鬼	アメリカ
4	ワンダーボーイ モンスターランド	全面クリア	常連の皆様	
5	スーパーハングオン	9'45"28	AF-プロジェクトA子	ヨーロッパ
6	ワンダーボーイ モンスターランド	4053ゴールド	RACER-にゃんこ先生大	ノーマルランク 1コイン全面クリア
7	1943(1P)	3,356,480	AF-プロジェクトA子	大和撃沈 トンボX0,モビX3
8	1943(2P)			※申請者なし
9	妖怪道中記	天界	AF-プロジェクトA子 RACER-にゃんこ大先生	1コイン ノーマル
10	飛翔鮫	+α 5,000,000	RACER-サル	ノーマルランク

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビル1B ☎(03)943-6735 ☆=16

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライフフォース(青)	6,039,100	めぞん一刻	12—1 5機設定
2	アフターバーナー	262,000	CHAT-YAM	13面 HIT=226
3	ワンダーボーイ モンスターランド	ゴールド=4,696	CHAT-YAM	1コインクリア
4	バトランティス	1,738,340	BUC	全32面クリア 5人設定
5	R-タイプ	1,901,300	HTL-久保恵美子	2—8クリア
6	ドラゴンスピリット	1,312,720	SPREAM-FKS	全 9 面クリア
7	スーパーハングオン	2′47″50	SPREAM-SOL	ミニライドオン ビギナー
8	1943(2P)	4,189,760	CHAT-YOU.A CHAT-ああるじいぶう	全16面クリア モビ×1 ALL100%
9	オパオパ(2P)	1,549,550	SPREAM-MU SPREAM-BEE	100面+α
10	アウトラン(デュアルウェイ)	4′34″62	CHAT-YOU.A	車イージー

ナムコゲームスポット
千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラックドラゴン	2,220,050	CGP-ZAM	クリア
2	ドラゴンスピリット	1,154,740	MGC	クリア
3	1943	2,988,970	CHAT-ああるじいぶう	クリア
4	ダブルドラゴン	301,430	CGP-CHIR	クリア
5	レジオン	825,210	CGP-龍飛	2周目エリア8
6	ブレイザー	11,934,720	CGP-龍飛	クリア
7	SDI	22,959,750 15,553,350	CGP-なかむらゆま CGP GT	クリア
8	妖怪道中記	天界	CHAT-ああるじいぶう	1コイン クリア
9	サンダーセプターII	496,260	CGP-CHIR	MARSHAL
10	飛翔鮫	20,000,000+α	CGP-MAX	エリア999

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス・エキストラ	10,221,350	CRS・RAN薫	Vゾーン・1コイン
2	ダライアス・エキストラ	9,831,370	CRS・RAN薫	Wゾーン・1コイン
3	ダライアス・エキストラ	9,523,070	CRS・RAN薫	Xゾーン・1コイン
4	ダライアス・エキストラ	10,014,650	CRS・RAN薫	Yゾーン・1コイン
5	ダライアス・エキストラ	9,944,200	CRS・RAN薫	Zゾーン・1コイン
6	R-タイプ	1,982,500	CRS・AOI美琴	全クリア・1コイン・ノーマル
7	1943(1P)	3,456,250	CRS・RAN薫	モビ×3・トンボ×0 1コイン・クリア
8	1943(2P)	4,565,560	CRS・RAN・YURI	モビ×3・トンボ×0 1コイン・クリア
9	リベンジオブDOH	6,730,640	CRS・APA	1コイン・ALL
10	妖怪道中記	天界	CRS・AOI美琴	1コイン

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	10,596,520	HK special	1コインクリア 残1機
2	1943	3,291,620	ACE-JAC	1コインクリア 1Pプレイ
3	アウトラン	4′42″62	ACE-JAC	ノーマル Bコース 37,612,110
4	スーパーハングオン	9′19″15	GCF-YOU suga	ノーマル ヨーロッパ 63,204,050
5	ワンダーボーイ モンスターランド	4,207,630	宮崎一徹	1コインクリア GOLD 3460
6	ライフフォース	2,898,800	ACE-JAC	赤プレイヤー
7	アフターバーナー	208,000	EXTEND-AU ナム舞奈	
8	ミッドナイトランディング	772	TECCHI	
9	R-タイプ	1,076,500	CRS-AOI美琴	2—5面
10	オスカー	73,400	大野II	

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	204,000	AE-JUPITER	HIT167 9面
2	ミッドナイトランディング	761	DC-8/東暁	オールクリア
3	R-タイプ	435,200	大山浩司	8面
4	ドラゴンスピリット	733,540	HTL-RYU	ALL クリア
5	1943	2,727,810	若槻哲也	最終面
6	ワンダーボーイ モンスターランド	188,280	SDI	R—8
7	銀河任侠伝	837,700	PON M・Y	ノーミス・クリア
8	ブレイザー	156,080	K・OHURA	OILが
9	オパオパ	41,500	タカダー	
10	バトランティス	82,400	ファイヤー片岡	

ゲームセンタープリムローズ
埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	403,400	M.Y.	7面
2	1943	3,697,820	忠雄正之	2P全面クリア
3	1943	2,788,540	M.Y.	1Pコイン大和
4	レジオン	4,188,240	TOM	
5	飛翔鮫	9,246,300	T.S	2周目4面
6	リベンジオブDOH	758,860	PRM	R10
7	沙羅曼蛇	1,678,700	3-1 川村くん	
8	ソロモンの鍵	5,320,840	M.Y.	1コイン 最終面クリア
9	フラックアタック	155,800		
10	サイドアームズ	3,920,400	M.Y.	

エース・インターナショナル
東京都小金井市梶野町2-2-7 ☎(0422)55-5914

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	546,000	NTR	R1—8
2	ドラゴンスピリット	375,120	SEP-KAI	R—9
3	ダブルドラゴン	291,040	倉根	クリア
4	ダブルドラゴン	960,860	宮沢-倉根	2Pクリア
5	1943	2,736,630	岩井治	R—16
6	1943	4,185,500	岩井-井田	R—16
7	スーパークィックス	496,000	AHO	
8	熱血硬派くにお君	512,700	佐々木	4周—ハード4面
9	スペース・ハリアー	44,316,760	UER-AXV	1コインクリア
10	ワールド・ウォー	960,870	K.I	

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	128,750	からしマヨネーズ君	1P
2	R-タイプ	1,414,100	SOLVPTA	
3	1943	2,952,260	IDA	
4	ドラゴンスピリット	727,540	くわばら先生	5コイン エリア—9 地獄到達
5	忍者くん阿修羅ノ章	940,620	たかちゃん	
6	アルゴスの戦士	7,705,210	くわばら君	最終面クリア
7	リベンジオブDOH	1,570,320	Mr Seven Star	34面クリア
8	お雀子館II	119,000	SUPER CR-X清	
9	リアル麻雀	149,300	KKK	B GAL
10	クイズハイホー	50	インド人チャダ	TIME588

ゲームプラザ ☆=1
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	ステージ11	ZET	1コイン
2	スーパーハングオン ミニライドオン	7′11″97	幻探偵	ノーマル設定 アメリカコース
3	ブレイザー	387,340	GRUN・N	1コイン
4	ドラゴンスピリット	863,820	ZAT-MIW	クリア
5	ワンダーボーイ モンスターランド	3,319,890	考え中でまだ無い	オールクリア 残2718G
6	銀河任侠伝	10,000,000+α	CHAT - NOWWIN ZAIKE	オールクリア
7	クロスシューター	10,500,000+α	HTL-WGN わよう	24残ノーミス
8	フラックアタック	677,600	CHAT-CG ZAIKE	オールクリア 残3, 時間切れ閉店
9	オパオパ	171,230	あさみちゃん	ラウンド21
10	ドラゴンスピリット	659,150	40分しかできなかった ZAT-MIW	ニューバージョン 1コインクリア

カジノカーニバル ☆=1
東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2′52″79	チームリビング	アフリカ(ミニライドオン)
2	スーパーハングオン	9′15″81	チームリビング	ヨーロッパ(ミニライドオン)
3	ドラゴンスピリット	910,480	?	全面クリア
4	ワンダーボーイ モンスターランド	3,638,150	江添貴行	ALL(3,111G残)
5	ブレイザー	923,720	イズミ&オックン	
6	フラックアタック	1,242,100	宗像勇臣	5×2 ALL
7	R-タイプ	814,300	清水プリンス イズミ	
8	ダブルドラゴン	999,990	チームHAG	2P ALL
9	1943	2,969,380	K.T.	1コイン1P大和
10	オスカー	435,100	エイトマンつええつええ	最終面

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	172,000	TCK-M.N	13面 イージー
2	銀河任侠伝	2,329,400	CRX-SEP	最終面クリア ノーマル
3	イグジーザス	1,603,360	TCK-HIM	3—3 ノーマル
4	R-タイプ	2,164,600	TCK名付親CHA	2—8クリア ノーマル
5	クロスシューター	10,000,000+α	TCK-HIM	ノーマル
6	ドラゴンスピリット	1,052,900	HTL-Y.N	ノーマル 9面クリア
7	1943(1P)	3,320,930	JRS	16面クリア ノーマル
8	エアーウルフ	227,700	TCK-HIM	2—2 ノーマル
9	プランプポップ(1P)	748,310	木村雅彦	10—4クリア ノーマル
10	リベンジオブDOH	1,777,270	TCK-YES	ラウンド—ALL

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆=5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2′49″32	わよう	イージー ビギナーコース
2	スーパーハングオン	7′05″87	CHAT-COM	イージー シニアコース
3	スーパーハングオン	9′24″86	DEV-K・I	イージー エキスパートコース
4	アフターバーナー	236,000	CHAT-だだだだだいてつ	12面203機撃墜
5	ワンダーボーイ モンスターランド	5,013,960	CHAT-だだだだだいてつ-YAM	クリア4,404G
6	R-タイプ	1,386,600	Y.I. SYI	R-16クリア残1
7	フラックアタック	689,900	CHAT - NOW WIN 元気かな -ZAIKE	2—5つけあがり
8	銀河任侠伝	20,000,000+α	CHAT-CGつけあがり-ZAIKE	クリア
9	妖怪道中記	天界	SPREAM - REI CHAT ああるじいぶう	もち1コイン
10	ブレイザー	339,040	CHAT - INFINITE-ZUR	

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Vゾーン)	10,517,210	PC-HRA	エキストラバージョン ランク:ノーマル 3機設定
2	ダライアス(Wゾーン)	10,030,870	E.P-TRI	
3	ダライアス(Xゾーン)	10,379.060	E.P.-TRI	
4	ダライアス(Yゾーン)	10,612,250	ACE-JRS	
5	ダライアス(Zゾーン)	10,856,240	ACE-JRS	
6	R-タイプ	1,324,700	ARC-VGC	全面クリア
7	キックアンドラン	72	K.O	全面クリア(アメリカ)
8	銀河任侠伝	10,209,300	谷山&浜田	全面クリア(1コイン)
9	エアーウルフ	364,340	EGC-APL やったぜ!ZAP	
10	ミッドナイトランディング	762	STN	全面クリア

荏原ゲームコーナー
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	701,300	EGC-AX1	全面クリア
2	アフターバーナー	206,000	EGC-KID	8面
3	ワンダーボーイ モンスターランド	ゴールド3283	EGC-MKZ	全面クリア
4	フラックアタック	1,089,000	JAG2000人の狂人WOP	全2周クリア, 残機1
5	ライフフォース	4,550,700	JAG-BEN (EGC)	赤プレイ9—1
6	R-タイプ	1,098,200	JAG-EGC (H・S)	全面クリア, 1ミス
7	ミッドナイトランディング	775	EGC-IKE	98・97・97・96・98・97・97・95
8	ドラゴンスピリット	814,080	EGC-AX1	全面クリア
9	アウトラン	4′37″65	JAG-WOP	DEATH-VALLEY
10	サンダーセプターII	475,390	㊙JAG-WOP (EGC)	MARSHAL

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	13面	R・S	1コイン 258,000
2	銀河任侠伝	20,273,200	THN-DON	1コインクリアプレイ時間6時間(うむ〜こまった)
3	ワンダーボーイ モンスターランド	4,120ゴールド	CHAT-YAM	クリア4,469,380 ハードアーマーシールドセラミックブーツ
4	SDI(1P)	13,818,200	CGP-CHIR	全面クリア
5	1943	3,096,200	THN-TOK	大和クリア(100%)
6	バレット	437,450	EMPTY	最終面
7	オパオパ	163,180	MIL	ラウンド18
8	アウトラン	4′38″27	CGP-CHIR	デュアルウェイ
9	アウトラン	4′43″87	CGP-CHIR	レイクサイド安全運転
10	スーパーハングオン	11,031,500	T.M	アジア シットダウン

■ヒットゲームBEST10

R-TYPE首位を堅守！

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	R-TYPE	537	アイレム
4	2	スーパーハングオン	411	セガ
2	3	ダブルドラゴン	370	テクノスジャパン
6	4	アウトラン	358	セガ
5	5	ドラゴンスピリット	316	ナムコ
8	6	ワンダーボーイモンスターランド	312	セガ
3	7	1943	311	カプコン
—	7	アフターバーナー	311	セガ
7	9	ダライアス	178	タイトー
—	10	銀河任侠伝	168	ジャレコ

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は88店で集計しました。

やはりR-TYPE

きょえー……先月は大変失礼いたしました。帰ってきたやまざき拓です。この夏もまた、JRにハマリ通しの日々でしたが（JRはVGじゃねーぞ！）、各地のゲーセンを巡って、いろいろ成果を上げて（？）参りましたよっ！

さて、私にとっては2カ月ぶりのベスト10ですが、R-TYPEが今月も独走。とにかく強い！ ゲームの質そのものが断然良いのもさることながら、今月は他に対等にはり合える機種が出てきていない、というのが実際の所。

「アフターバーナー」は実質順位は高いものの、台数が出てない分損してます。

平たくウケている製品としては「モンスターランド」「銀河任侠伝」の2つで、大ヒットとは行かないまでも、店に定着はしているようです。ただ、これもそう長くは持たないのでは…という感じも。

「ダブルドラゴン」のしぶとさは、すでに折り紙つきですが、それ以上にスゴイのが、「アウトラン」と「ダライアス」。後者はエキストラバージョンに変わってきたので、まだうなずけるとして、前者は1つのソフトですでに1年。それでいてベスト5とは恐ろしい話だ…。



プレイ代に物申す

大型筐体の話が出た所で、ちょっとまたコースアウト。「1ゲーム200円時代」が到来したのは、セガの「ハングオン」からのことです。当初は夢中になってプレイした人も多いと思いますが、貧乏人プレイヤーの立場から言うと、200円は「高い！」んです（100円でも高いという声もある）。一時的に稼ぐことはできても、次第に客層が限られ、お金の続かぬプレイヤーは離れていく。これで正しいと思ってるんですかね？

アフターバーナーのコイン設定を見て、2コイン1クレジットに固定した設定というやり方には腹が立ちました。それだけの自信があるのかはともかくとして、目先の売上のことしか考えてないようで、消費者のフトコロに無頓着としか思えません。今の学生の小遣いの額とか知ってるのかどうか、はなはだ疑問です。

今のゲームセンターの客層は、10代～20代前半に担う所が大きいと言えます。とりわけ中高生にとって、どうあっても200円は「高い」。現にアウトランだって、100円営業が増えだしてから客層が拡大している訳ですし。

お店によって、立地条件やスペースの問題・営業時間など、いろいろと要素が違います。それによって客層も変わってくるのであって、これを無視した横暴な価格設定だけは絶対にやめてほしい！ メーカーやオペレーターの方々には、ゼヒとも考慮していただきたい項目です。長期的な視点から…。

——先月、今月と、大きな動きが見られないベスト10。AMショーを前後に、大変動を期待したい！ 〔た〕

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーボーイモンスターランド	5,302,340	ILG-M・M	1コイン全クリア 4,478G
2	フラックアタック	941,400	ECM-SIN	1コイン全クリア
3	クロスシューター	12,042,870	ILG-K・M	1コイン
4	R-タイプ	1,730,100	ILG-K・M	1コイン全クリア
5	ミッドナイトランディング	768	修洋憲孝	ノーマル
6	ブレイザー	11,075,740	FANCY-KETOSE	1コイン全クリア残4
7	1943(1P)	2,509,870	TNO	1コイン16面
8	ライフフォース	1,000万＋α	ILG-K・M	赤，1コイン 19—3
9	銀河任侠伝	2,103,900	KAS-緑の少年	1コイン全クリア
10	イグジーザス	1,197,650	KAS-緑の少年	1コイン 2—4

小野塚商店（愛称：トッキョ）

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイフ	577,200	K.ITO	
2	アルカノイド(II)	1,035,860	TsRGSK	クリア
3	コンバットスクール	233,220	OHM	
4	タンク	1,284,930	K.KBYSh	リバイバル
5	忍者くん阿修羅ノ章	5,641,620	H.ITO	クリア
6	のぼらんか	1,492,350	HShMT	
7	ワンダーボーイモンスターラント	1.508,860	T.SKY	ほぼ全員クリア
8	ライフフォース	1,695,500	ONDR	1プレイハード
9	ラスタンサーガ	799,300	ARYM	クリア
10	ワールドカップ	6面	Ish I	

WE'LL TALK TAITO 小田原店

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスZ	10,834,580	遊び人W	エキストラ ノーマル
2	ダライアスV	10,390,580	遊び人W	エキストラ トーマル
3	ダライアスW	10.043,910	遊び人W	エキストラ ノーマル
4	ダライアスX	10.111,480	遊び人W	エキストラ ノーマル
5	ダライアスY	10,450,720	望月英明	〃
6	1943 1P	3,100,100	HTL-AE 相原久美	大和100%クリア
7	1943 2P	3,917,070	遊び人W ＆ 代ゼミのSWE	1P1731050 2P2186020 大和100%クリア
8	パーフェクトビリヤート	146,200	さあね？	11面
9	ドラゴンスピリット	631,250	HTL-AE 相原久美	全面クリア
10	R-タイプ	1,435,300	ECM-ZENJI	全面クリア

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	192,000	斉藤	ニュースター
2	ウエック・ル・マン24	608.0	森山	ワンミス・スピンタイプ ニュースター
3	スーパーハングオン	2'49"95	SER	アフリカコース ニュースター
4	ワンダーホーイモンスターランド	4,155,050	DAZZLEぼちゃ	3,568ゴールド残 上高地店
5	ライフフォース	2,955,700	中沢	ニュースター
6	ダブルドラゴン	999,990	真田 YOM JADO軍団	京王店 上高地店 全面クリア
7	R-タイプ	1,290,000	YOM DSA	上高地店
8	SDI	3,443,550	GAI YA	上高地店
9	飛翔鮫	487,890	はちごろう	京王店
10	ブレイザー	343,700	YOM IKK	ニュースター

プレイシティキャロットIN 甲府（甲府集辺集計）

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンターボーイモンスターラント	4,629,360	DAZZLEぼちゃ	4,020ゴールド残し
2	フラックアタック	901,400	DAZZLE中とも	1コイン全2周クリア
3	SDI(1P)	9,457,600	DAZZLEてらちん	クリア
4	SDI(2P)	32,413,020	てらちん＆岩崎	クリア全面ハーフェクト
5	妖怪道中記	天界クリア（三種神器）	DAZZLEぼちゃ	1コイン4ゲージ残し
6	アフターバーナー	316,000	C&C中沢	12面HIT数262
7	スーハーハンクオン（ライトオン）	4:41:68	Z-Y（善光寺C・H）	ジュニア
8	スーハーハングオン（ライトオン）	8:59:41	ZAV（善光寺C・H）	エキスパート
9	スーバーハングオン（シットダウン）	2:58:66	DAZZLE TN-KO	ビキナー
10	スーバーハングオン（シットダウン）	5:11:48	DAZZLE TN-KO	ジュニア

WE'LL TALK TAITO砺波店
富山県砺波市千代135-1 ☎(0763)33-1643

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	717	KAN.G	全面クリア
2	ダライアス エキストラバージョン	9,796,550	Power-Unit!	Vゾーンクリア
3	ダライアス エキストラバージョン	9,683,410	Power-Unit!	Wゾーンクリア
4	ダライアス エキストラバージョン	9,957,710	中村宏紀	Yゾーンクリア
5	ダライアス エキストラバージョン	10,082,130	中村宏紀	Zゾーンクリア
6	ウェック・ル・マン24	452,680	同級生は亀仙人	残りタイム0
7	R-タイプ	827,600	PUFF-NOR (PPL)	2周目6面
8	ダブルドラゴン	147,290	欲求不満CRUX	1コイン全面クリア
9	忍者くん阿修羅ノ章	2,006,340	魔王COM (元気か?)	1コイン全面クリア
10	イグジーザス	973,050	同級生はクロマティー	2周目3面

がらんがらん ☆=1
長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	454,700	Lucky7½TM-AKABEE	STAGE7
2	ダブルドラゴン	112,060	GEMEN86-PAF²	1コイン全面クリア
3	ダライアス	6,076,310	ATM-会長-Buchi	ニューバージョン ZONE X全面クリア
4	ダライアス	6,527,610	Lucky7½TM-NOW WIN!	ニューバージョン Y 全面クリア
5	1943	3,075,280	Lucky7½TM-NOW WIN!	ラウンド16 1コイン大和1P
6	1943	3,940,860	ATM-ナンノ special& MANMA	ナンノだけクリア 大和2P
7	ブレイザー	118,240	Lucky7½TM-AKABEE	1コイン
8	ライフフォース(赤)	1000万+α	Lucky7½TM-NOW WIN!	19周目2面
9	ライフフォース(青)	2,813,800	4周目西村みっちょん 5周目½TM	5周目6面
10	ドラゴンスピリット	894,930	FABLS-ちゃんぷRS	全面クリア残1キ

ハイテクセガ新潟
新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	266,000	長	R9 1クレジット
2	スーパーハングオン	2,957,090	HIRO	2'59"47
3	スーパーハングオン	32,327,100	佐藤	
4	スーパーハングオン	22,002,900	TOMIII	
5	スーパーハングオン	16,123,410	HIRO	R・10
6	アウトラン	40,929,280	なぞの中国人	Dコース4'52"65
7	1943	3,004,090	おちゃる	1コイン大和前半
8	ドラゴンスピリット	379,270	小杉和弘	1コイン9R
9	銀河任侠伝	1,991,300	ちょうさん	1コインall
10	バレット	125,900	本間だ!!	4R

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	594,480	やんちゃ姫	
2	銀河任侠伝	10,352,300	TRT	1コインALLクリア
3	ワンダーボーイ モンスターランド	431,270	NOBODY	R11
4	バレット	248,150	キャワ	R5
5	SDI	7,214,270	NOBODY	ALLクリア
6	ドラゴンスピリット	524,080	OSA, SAWADA	R9
7	1943	2,924,620	NOBODY	ALLクリア
8	スーパーハングオン	5'14"34	PON	アジア (ジュニアコース)
9	エイリアンシンドローム	1,487,900	OSA, SAWADA	16面
10	オバオバ	162,430	BOB	R22

がらん3
長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	5'12"78	西村みっちょん	Aコース完走
2	アウトラン	5'10"53	ERI	Bコース完走
3	アウトラン	5'09"37	FABLS-YUI	Dコース完走
4	スーパーハングオン	2'49"77	ふぇすてばるきっど君	ライドオンタイフ アフリカ完走
5	ダライアス	10,168,370	アッホー軍団隊長	エキストラバージョン全面クリアW
6	ミッドナイトランディング	728PTS	Lucky7½TM-AKABEE	全面クリア
7	キックアンドラン	33point	あっちゃん	6試合全面クリア
8	1943	4,013,450	アッホー軍団隊長&西村みっちょん	2P大和
9	ドラゴンスピリット	1,070,290	FABLS-ちゃんぷRS	全面クリア
10	タイガーヘリ	9,999,990+α	西村みっちょん	イージーモード エリア245残16

ハイテクセガ万代店 ☆=1
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	214,000	長	ステージ9
2	アウトラン	4'42"46	謎の中国人 TOMIII	イージー設定
3	スーパーハングオン	7'20"89	R・D	ハード設定
4	スペースハリアー	42,687,400	堀川	ハーデスト 4機設定
5	ドラゴンスピリット	817,370	K.K	1コインクリア
6	R-タイプ	683,400	BEN	
7	ダブルドラゴン	584,110	234K-WWWA	1コインクリア
8	1943	3,028,860	EM愛	1コインクリアモビ×2
9	SDI	6,367,300	MMU	3機イージー設定 1コインクリア
10	ワンダーボーイ モンスターランド	680,540	長谷川	全11面クリア

コスモランド・ムサシ
石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス Zコース	10,670,420	HTL	エキストラバージョン
2	ダライアス Xコース	9,961,150	石川片山	エキストラバージョン
3	ダライアス Yコース	10,124,250	石川片山	エキストラバージョン
4	ダライアス Wコース	9,745,960	NOBODY	エキストラバージョン
5	ダライアス Vコース	9,950,270	みちゃん	エキストラバージョン
6	スーパーハングオン アフリカコース	2'53"34	JAN	ミニライドオン
7	スーパーハングオン アジア	5'11"85	ELF	ミニライドオン
8	スーパーハングオン ヨーロッパ	9'22"39	NOBODY	ミニライドオン
9	フラックアタック	712,500	NOBODY	ステージ10
10	ワンダーボーイ モンスターランド	1,022,910	NOBODY	全11クリア

ウエストサイド
長野県長野市安茂里竹の裏1770-5 ☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'47"47	CRT	ライドオンアフリカ
2	スーパーハングオン	4'46"44	風間	ライドオンアジア
3	R-タイプ	865,000	宮尾	2-5
4	フラックアタック	1,107,100	宮尾	全面クリア(10面)
5	アウトラン	4'47"53	大沢	80秒設定 ジャパンバージョン
6	ドラゴンスピリット	824,450	岩太だい!	9面全面クリア
7	沙羅曼蛇	825,100	岩太だい!	1コイン1P
8	1943	2,586,230	桃子	1P
9	ダブルドラゴン	999,9990	岩太だい!	全面クリア
10	奇々怪界	516,950	岩太だい!	2-5

プレイシティキャロット長岡店
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーボーイ モンスターランド	GOLD2131	ACE近藤	ALL
2	ドラゴンスピリット	845,100	ACE近藤	ALL
3	アフターバーナー	152,000	しゃいだーとむ	RD8
4	1943(1P)	2,822,550	AC	ALLモビ×1
5	ブレイザー	10,402,580	AC	GENERAL
6	銀河任侠伝	1,224,000	ACE近藤	ALL
7	沙羅曼蛇	3.911,700	SOL	6-2
8	アウトラン	4'46"12	Storm-Zin	海バ Dコース
9	リベージオブDoH	9,999,990+α	SYN	30面かせきALL
10	フラックアタック	802,300	ACE近藤	ALL

プレイランド片町
石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	6,064,800	おりた君	Yゾーン
2	ライフフォース	1,657,600	ミラ・ナイト	
3	1943	2,570,450	BAI	
4	忍者くん阿修羅ノ章	3,857,890	でっあんちちち	
5	ドラゴンスピリット	527,340	OSA	
6	ワンダーボーイ モンスターランド	1,452,120	SIKE高岡	
7	オバオバ	103,830	EXCALIBUR	
8	R-タイプ	816,000	ゴッドハンド	
9	フラックアタック	199,300	X君	
10	ブレイザー	70,900	?…	

ゲームセンターヤマト
長野県飯山市南町17-1 ☎(0296)62-4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ル・マン・24スピン	607.8	ACNII-TUB	イージー設定
2	アウトランDX	4'51"81	ACNII-MAT	デュアルウェイ 75秒設定
3	アウトランDX	5'01"12	ACNII-MAT	レイクサイト 75秒設定
4	ドラゴンスピリット	521,100	NOA	全面クリア
5	コンバットスクール (1P)	257,080	ACNII-YMA	イージー設定
6	ダブルドラゴン(1P)	92,260	ACNII-KEN	1コイン全面クリア
7	1943(1P)	2,271,590	ACNII-MAT	1コイン
8	妖怪道中記	裁きの谷後半	ACNII-MAT	1コイン
9	沙羅曼蛇	2,454,500	NOA	1コイン4-1
10	サイドアームズ(1P)	1,839,700	ACNII-KOT	1コイン全面クリア

ビデオインアタック
新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス V	10,132,180	あっTAK	エキストラバージョン 3機Aランク
2	ダライアス W	9,783,280	GGP	エキストラバージョン 3機Aランク
3	ダライアス X	9,687,260	MEC	エキストラバージョン 3機Aランク
4	ダライアス Y	10,128,370	あっTAっK	エキストラバージョン 3機Aランク
5	ダライアス Z	10,327,060	TEN	エキストラバージョン 3機Aランク
6	妖怪道中記	天界	O.F	2クレジット
7	1943	2,992,430	渡辺	1P, ALL
8	クロスシューター	3,487,720	WIN	
9	忍者くん阿修羅ノ章	820,660	GANDHI	30面
10	飛翔鮫	1,356,120	MAA…	199面

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	762	ASG-豊橋のローチン	1ゲーム 8ラウンドクリア
2	1943(1P)	2,649,740	FZR	
3	1943(2P)	4,067,620	スケルトン&シッタール	
4	R-タイプ	594,200	N.S	1コイン
5	ブレイザー	10,335,880	ASG-豊橋のローチン	1コイン全面クリア
6	ダライアス	10,493,860	ASG-OJM	エキストラバージョン ノーマル
7	銀河任侠伝	2,241,000	BFM-SIM	1コイン全面クリア
8	ドラゴンスピリット	867,670	ASG-OJM	全面クリア
9	ダブルドラゴン	636,360	ASG-豊橋のローチン	全面クリア
10	ワンダーボーイ モンスターランド	4,230,760	EXTRA-UUU	全面クリア

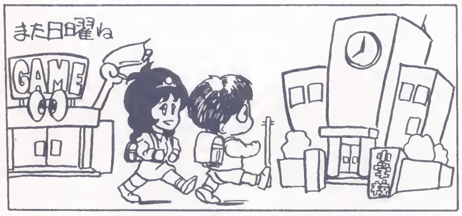
ゲームインセガ高岡
富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	1,496,850	T²(お茶2号)	R-6 1コイン
2	スーパーハングオン	3'11"88	沢田剛	SDタイフ アフリカコース
3	スーパーハングオン	7'38"81	沢田剛	SDタイフ アメリカコース
4	ワンダーボーイ モンスターランド	全面クリア	T², K・S, SIKE その他	1コインのみ
5	ドラゴンスピリット	603,320	平田誠	1コインR-9
6	オハオハ	155,540	K・S	1コインR-18
7	SDI	46,450	それでもねこよはSDIだ-!	1P1コインR-5
8	銀河任侠伝	全面クリア	闘翔ボーイ CRUX	1コインのみ
9	サイコソルジャー	437,650	Y・F	1P1コインR-6
10	アウトラン			

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クロスシューター	10,000,000+α	Lucky7½TM-HIM	
2	ブレイザー		MBX-CNL, MBX-宮下, Lucky7½TM-RND	1コインクリア
3	ワンダーボーイ モンスターランド	3,121,120	恵一and恵美	1コインクリア
4	ライフフォース	2,080,000	Lucky7½TM HTL-NOW WIN!	青
5	銀河任侠伝	1,389,500	恵一and恵美	1コインクリア
6	ドラゴンスヒリット	1,043,090	MBX-宮下	
7	フラックアタック	938,600	MBX-CNL	全2周クリア
8	ブラックドラゴン	294,200	Lucky7½TM マイナーTAN	1コイン5面
9	オスカー	293,200	恵一and恵美	1コインノーミスクリア
10	アフターバーナー		Lucky7½TM RND	ステージ8

お知らせ



小学生の皆さんに

甲府市（山梨県）内のゲームセンターでは、10月1日から学校のある午前中、小学生がゲームセンターに入れなくなったよ。もちろん学校の休みの日や土曜日、日曜日は遊びにきてね。土曜日は12時から午後6時まで、日曜日は午前10時から午後6時までね。

甲府市内12軒のゲームセンターのうち、8軒で決まったことです。小学生の皆さん協力してね。

ニュースターからのお知らせでした。（TM）

ニュースターグループ：ニュースター　ゲームプラザ　上高地　京王
本社：山梨県甲府市城東2－10－22 ☎(0552)32－7570

イエローハット ☆＝8

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	300,000	TM(EXR)	1コイン Rd.17 HIT＝253
2	1943(1P)	3,343,800	ZKS名人	クリア モビ×2，トンホ×0
3	スーパーハングオン	6′46″64	TM(EXR)	ミニライトオン シニア
4	スーパーハングオン	8′58″21	HCM-てった	ミニライドオン エキスハート
5	R-タイプ	1,187,100	PUMPKIN㋟	2周クリア
6	フラックアタック	1,788,000	GMC-ZEUS	2周クリア
7	ワンダーボーイ モンスターラント	5,107,720	EXTRA-UUU ㋟	クリア GOLD＝4418
8	オスカー	560,900	DAM-S.K (EXTEND)	クリア
9	SDI(1P)	73,304,540	HCM-てった	トシス全面パーフェクト 10万3つなし，エブル5万，4キ
10	クロスシューター	10,000,000+α	GMC-SCR㋟ ヘットン	HCM-NCR (MAD)

キャノン最前線 ☆＝4

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オスカー	585,500	BFM&SIM	1コインクリア
2	クロスシューター	10,000,000+α	LAY	1コイン
3	ワンダーボーイ モンスターラント	4,182,310	DAM-Y.I (EXTEND)	GOLD3522 1コインクリア
4	ミッドナイトランディンク	672	TGV	クリア
5	ブレイザー	11,221,440	GVC	1コインクリア
6	銀河任侠伝	1コインクリア	BFM＆SIM, ZAT	
7	イグジーザス	1,070,740	LAY	2—4面
8	R-タイプ	1,738,200	N, ㋟	クリア
9	タライアス・エキストラバージョン	10,605,890	TOM	イージー ACFJOTZ
10	ダライアス・エキストラバージョン	10,289,830	LAY	イージー ACFJOTY

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	1,085,300	SGT	ラウンド10
2	フラックアタック	322,600	ASKA	ステージ5
3	1943	2,717,400	J.Y	最終
4	ブレイザー	356,940	ZTA	CAPTAIN
5	リベンジ・オブ・DoH	1,256,580	TOM	ALLクリア
6	ダブルドラゴン	86,300	RAY	ALLクリア
7	ドラゴンスピリット	366,960	FUZZBALL	エリア9魔宮
8	ハーフェクトビリヤート	184,000	イタ屋コン吉	シーン12
9	スーパークイックス	609,400	ABC	ラウンド13
10	飛翔鮫	999,150	WERDNA	

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ライドオンタイフ	6′46″16	あ・す・か	シニアコース
2	ダライアス (Zゾーン)	10,920,310	エントレスナイト狂 chao RV!	イージー エキストラバージョン
3	R-タイフ	1,628,600	Sgt. pepper	2—8 1コイン
4	アウトラン (Dコース)	4′38″43	エントレスナイト狂 PAO.	左右右右 1回接触 イージー
5	スーハーハングオン ミニライトオンタイプ	9′24″60	うれしい！ AMM-SET	エキスパートコース
6	ドラゴンスピリット	881,650	TRY	1コインクリア
7	ワンダーボーイ モンスターラント	1,625,380	バイト帰りは絶好調のKAN	ALLクリア(ZAPなし) 残りゴールド数不明
8	妖怪道中記	天界	松太郎-KRG	2コイン 達成者2名
9	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	よゆうの KUME・SOP	全面クリア 達成者2名
10	1943(2P)	3,884,120	復活の NAM&KIM	トータルスコア 大和破壊 モヒ×1

岐阜遊園ゲームコーナー ☆＝3

愛知県一宮市本町4-3-1 テンサンビル ☎(0586)24-0580

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	190,000	超人ばあ〜	9面 HIT＝173
2	ストリートファイター	620,000	YSP	全面クリア TIME100秒
3	ワンダーボーイ モンスターラント	5,433,600	ルート2	クリア GOLD＝4888
4	1943(1P)	3,309,770	ZKS名人	クリア モビ×2コ トンボ×0コ
5	1943(2P)	4,207,920	SPT-RAS&PAC	クリア モビ×3コ トンボ×0コ
6	フラックアタック	919,100	GAP-XYZ	全面クリア
7	ブレイサー	10,384,820	ZKS名人	全面クリア 4ミス
8	ライフフォース(青)	6,800,000	BROS-今枝だ！	時間切れ 12周目 残機27機
9	スーパーハングオン	2′50″64	超人ばあ〜	ビギナー敵バイクノーマルミニライドオンタイプ
10	妖怪道中記	1コイン天界クリア	BROS-ルート2 POP	ノーマル

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町3-18 ☎(0745)22-5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	4,027,500	MAK-SKY	Vコース
2	ダライアス	3,867,720	橘	Wコース
3	ダライアス	5,013,940	チョッパーイクン名倉	Xコース
4	ダライアス	4,010,050		Yコース
5	ダライアス	3,983,360	堺	Zコース
6	ダブルドラゴン	999,990+α	KAZ&T-M♡まっつん＆かず	1コイン全面
7	スーバーハングオン	5″10″28	S.S	アジア
8	ドラゴンスピリット	774,480	NOM	全面クリア
9	ライフフォース	1,808,200	NOM	4—2(2P)
10	ブレイザー	191,420	愛する君へ	

ビッグキャロット京都 ☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オスカー	283,900	なんちゅーあんぐ	ノーミス全面クリア
2	R-タイフ	938,000	TAK	15面
3	ワンダーボーイ モンスターラント	3,975,200	K.K	全面クリア 2,891ゴールト
4	フラックアタック	659,400	NEC	2ミス全面クリア
5	銀河任侠伝	844,660	JR☆	1ミス全面クリア
6	スーパーハングオン	9 34″74	K, Y	エキスハート，シットタウン
7	ライフフォース	6,000,000	点稼せのあんく	10—4 レッド
8	ドルアーガの塔	1,351,050	NON	ノーミス全面クリア
9	マスタッシュホーイ	1,281,240	必殺いとしのHYPERプリティーズ	22面
10	功夫老師	59	ウハサカ・TANO	

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,098,970	EXTRA-KCL&CMT	クリア
2	ワンダーボーイ モンスターラント	残りGOLD4,790	EXTRA-UUU ㋟	クリア
3	ブレイザー	10,332,720	EXTRA-IMM&AGF ㋟	クリア，2ミス
4	1943(1P)	3,423,780	EXTRA-GAG	クリア モビ×5
5	1943(2P)	4,168,060	EXTRA-MSS+GAG	クリア モビ×2
6	アフターバーナー	286,000	CSK	Rd.11, Hit236
7	ライフフォース(2P側)	4,372,900	GMC-SCR&STI ㋟	8—1
8	オパオパ(1P)	188,960	EXTRA-AGF&IMM	Rd.24
9	オパオパ(2P)	1,575,150	EXTRA - AGFと石川	Rd.100+α
10	フラックアタック	1,383,200	緑大好きのREO	クリア

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	104,000	真の王者参上！	ノーマル設定 9面，1コイン
2	ワンダーボーイ モンスターラント	6,127,320	岡田	残りゴールト 4,700台
3	銀河任侠伝	3,463,600	近添	1コインクリア
4	ブレイザー	10,000,120	大阪社体陸上部	コンティニュー有
5	オパオパ	1,099,630	岡田and ENOMOTO	2人用
6	1943	3,053,680	岡田	1プレイクリア
7	スーハーハングオン ヨーロッハ	8′38″50	ばはんはXORII	ライドオンタイプ ノーマル設定
8	スーバーハンクオン アメリカ	6′39″30	のるたびに名前をかえるXORII	
9	スーハーハングオン アジア	4′36″03	アラビントビンヒゲドビン	
10	スーハーハングオン アフリカ	2′43″67	アラビントビンヒゲトビン	

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	481,200	加藤一馬	最終面
2	ダブルドラゴン	999,990+α	中井＆中塚	2P，全面クリア
3	リベンジオブDoH	1,866,200	Sergant pep-per	34面(1コイン)
4	R-タイプ	1,455,400	HTL-久保	2周
5	ドラゴンスピリット	967,020	CRAMP BOY	全面クリア
6	ワンダーボーイ モンスターラント	3,307,330	ひで	全面クリア
7	1943(1P)	3,225,740	元帥木田	16面
8	飛翔鮫	10,185,640	超速連射DRU	19周目
9	1943(2P)	3,928,950	八木＆塚本	全面クリア
10	アウトラン (デュアルウェイ)	4′49″90	吉田賢司	

グランドハウス マキ

愛知県高浜市吉浜町丸畑8-1 ☎(0566)52-4607

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,415,850	野々山秀樹	R—16
2	リベンジオブDoH	1,186,650	鈴木	R—24
3	R-タイプ	1,180,200	森川直子	クリア
4	コンバットホーク	1,792,000	内藤	R—7
5	クロスシューター	51,000,000	野々山	6″35
6	ドラゴンスピリット	777,000	岡本	クリア
7	ダフルドラゴン	111,000	岡本	クリア
8	ピンボット	7,990,000	内藤	再ゲーム5
9	ワンダーボーイ モンスターラント	10,044,310	岡本	クリア
10	沙羅曼蛇(1P)	9,151,100	野々山	12—6

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4,53,81	VIP=一面	デスバレイ
2	R-タイプ	810,000	白石	2—4
3	オスカー	193,200	VIP=山田秀幸	5—2
4	1943	2,705,220	VIP=一面	大和までIP
5	コンバットスクール	259,000	VIP=小川	軍曹
6	ダライアス	5,182,550	VIP=一面	Vゾーン
7	ファンタジーゾーン	10,852,600	IDA	2—4
8	ドラゴンスピリット	492,920	VIP(西条)コスリマン	全面クリア
9	エイリアンシンドローム	1,277,400	白石	2—6
10	ラスタンサーガ	561,700	ZIP	5面

TAVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーボーイ モンスターランド	610,020	川田	ノーマル, 11面
2	1943(IP)	2,526,380	尾崎	ノーマル, 16面大和途中
3	R-タイプ	411,900	川田	ノーマル5面
4	キャプテンシルバー	115,090	末吉	ノーマル3面
5	銀河任侠伝	5,140,400	川田	ノーマル1コイン全面クリア
6	リベンジオブDoH	725,430	紳士	13面
7	ブレイザー	110,240	尾崎	ノーマル
8	ブラックパンサー	914,530	後長	ノーマル4面
9	ドラゴンスピリット	394,090	川田	9面途中
10	ブラックドラゴン	44,300	尾崎	ノーマル3面

ゲームハウス999
大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワンダーボーイ モンスターランド	3,861,660	INGS-ZZZ	残GOLD3175
2	アウトラン	4'41"84	INGS-FAN	Dコース 海外バージョン
3	1943(IP)	3,075,470	INGS-FAN	モビ×2, コマンド有
4	スーパーハングオン	5'24"70	INGS-FAN	ジュニアコース
5	フラックアタック	765,800	INGS-ZZZ	2—4
6	R-タイプ	891,500	INGS-ZZZ	2—4
7	リベンジオブDoH	2,413,600	INGS-FAN	かせぎ
8	スーパークイックス	527,070	INGS-DIS	2—1
9	妖怪道中記	天界	INGS-FAN	1コイン
10	ハイパーオリンピック84	541,640	鈴木新一郎	古くてすいません

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2,51,75	古志	アフリカノーマル
2	スーパーハングオン	9,10,33	古志	ヨーロッパ, ノーマル
3	R-タイプ	818,800	古志	ノーマル 3キ設定2—5
4	フラックアタック	1,039,800	前田	イージー 3キ設定クリア
5	銀河任侠伝	4,494,000	古志	ノーマル, 3キ設定
6	ドラゴンスピリット	1,223,640	RED	ノーマル3キ設定
7	沙羅曼蛇	2,371,100	IMO	ノーマル4—3
8	スーパーハングオン	6,58,49	古志	アメリカ, ノーマル
9	ツインビー	2,967,350	鳥越	ノーマル3キ設定
10	ワンダーボーイ モンスターランド	4,117,120	古志	ノーマル3493G

ハイテクセガ表町店
岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ビギナー	2'50"47	VEL	設定ノーマル
2	スーパーハングオン ジュニア	5'08"94	Ⓐ BRN	設定ノーマル
3	スーパーハングオン シニア	6'52"16	Ⓐ CRX	設定ノーマル
4	スーパーハングオン エキスパート	9'03"60	Ⓐ NIS	設定ノーマル
5	アフターバーナー	224,000	SADA	設定イージー
6	R-タイプ	888,800	HCS-EBI	13面目
7	銀河任侠伝	3,616,700	川田	1コイン全面クリア
8	ワンダーボーイ モンスターランド	5,251,640	Ⓐ GLT	1コイン全面クリア
9	ブレイザー	364,140	REM	
10	1943	3,279,420	HCS-MAISON	1コイン全面クリア

ヤングプラザ・ジャンボ
大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,156,940	INGS-STR	最終面クリア
2	銀河任侠伝	16,205,000	INGS-DKT	1コイン 最終面クリア
3	ダライアス (EXバージョン)	10,301,670	ARM-TUN	Vゾーンクリア
4	キャプテンシルバー	999,990+α	ARM-CHAO	最終面クリア
5	ブレイザー	11,179,240	INGS会長GRA	1コイン 最終面クリア
6	ストリートファイター	614,300	F.F.F	最終面クリア
7	スーパーハングオン	9'12"36	Runちゃん大好き	エキスパートコースゴール
8	アフターバーナー	2,313,720	Runちゃん大好き	1コイン14面
9	ワンダーボーイ モンスターランド	3,541,100	INGS-FAN	残りゴールド2730
10	1943	4,046,810	INGS-KIM	大和100%クリア モビ×10

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイザー	10,614,700	RED	1コインクリアノーマル
2	R-タイプ	929,900	古志	1コイン13面ノーマル
3	フラックアタック	576,600	松崎	ステージ9(1コイン)ノーマル
4	ドラゴンスピリット	1,233,000	VTR	1コインクリアノーマル1日バージョン
5	ファンタジーゾーン	10,083,100	SKY	1コインノーマル
6	銀河任侠伝	2,126,000	VTR	1コインクリアノーマル
7	1943	2,792,420	松崎	1コイン最終面トマルモビ×1(IP)
8	スーパーハングオン	3'06"49	XYZ	アフリカコース(ミニライドオン)
9	スーパーハングオン	5'29"39	KEN	アジアコース(ミニライドオン)
10	スーパーハングオン	7'43"58	KEN	アメリカコース(ミニライドオン)

プレイスクエアウィル
岡山県岡山市表町2-2-28 ☎(0862)27-9314 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Wゾーン)	10,100,960	HCS-MPL	エキストラバージョン3機・ランクB
2	クロスシューター	30,206,740	HCS-EBI	ランクA
3	キャプテンシルバー	999,990+α	HCS-MAISON	1コイン全2周クリア
4	ワンダーボーイ モンスターランド	2,350GOLD	HCS-・・A	ノーマル
5	ダブルドラゴン	117,500	ま・めぞん	プレイヤー数2 ランク:ノーマル
6	ブレイザー	10,564,520	ABE	ノーマル
7	ドラゴンスピリット	843,660	ACE	ノーマル1日バージョン
8	SDI(IP)	5,262,200	ま・めぞん	1日バージョン
9	SDI(2P)	14,825,470	TEC-MAI TEC-SEKI	エブリ50000
10	ドラゴンスピリット	398,090	ま・めぞん	ニューバージョン

ゲームプラザピノキオ
兵庫県明石市本町1-1-28 ☎(078)911-1080 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	214,000	Y. S	11面1コイン3機
2	スペースハリアー	34,013,270	真田工場長	1コイン全面クリア
3	アウトラン	4,44,96	AGC・湘爆	Dコース
4	1943(2P)	3,908,840	AB北村 HYPERみゆき	全クリア
5	ダブルドラゴン	100,930	いせだ, だせい	全クリア
6	ワンダーボーイ モンスターランド	2,017,490	TAMARIN・・政	全クリア 1381G
7	フラックアタック	669,400	AB. 北村	全クリア
8	R-タイプ	464,000	HYPER・・みゆき	
9	ピタゴラスの謎	428,240	上野辰二	
10	コンバットスクール	110,740	AGC・・湘爆	STEP7格闘

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナー	146,000	SIN	1コイン6面
2	ブレイザー	12,894,060	渡辺美里SUT	1コインクリア
3	ドラゴンスピリット	940,490	MAX	1コインクリア
4	R-タイプ	836,300	孔雀王	1コイン2—5面
5	フラックアタツク	928,300	蓮井洋	1コインクリア
6	銀河任侠伝	10,052,000	A. M	1コインクリア
7	コンバットスクール	263,100	RUN	8面
8	ライフフォース	1,610,300	RUN	3周5面
9	リベンジオブDOH	986,720	みみよよ	1コイン34面
10	1943	1,001,790	谷口誠	

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'49"49	AKINDO!!	アフリカ イージー
2	スーパーハングオン	4'54"88	AKINDO!!	アジア イージー
3	スーパーハングオン	6'50"36	Ⓐ CRX!!	アメリカ イージー
4	スーパーハングオン	8'58"49	Ⓐ CRX!!	ヨーロッパ イージー
5	アフターバーナー	206,000	ALBA	1コイン8面 イージー
6	オスカー	354,000	Ⓐ NiS!!	全面 ノーマル
7	フラックアタック	921,100	Ⓐ CRX!!	全2周 ノーマル
8	銀河任侠伝	10,120,400	TUC-BEFAX	全面 ノーマル
9	クロスシューター	14,314,260	Ⓐ JOG!!	IP ノーマル
10	ブレイザー	13,485,520	Ⓐ JOG!!	全面 ノーマル

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,541,630	HCS-MPL	エキストラバージョン Zゾーンノーマル
2	ダライアス	10,089,180	HCS-MPL	エキストラバージョン Xゾーンノーマル
3	ダライアス	13,424,730	IKUMA&RYU	エキストラバージョン Wゾーン 2P
4	スーパーハングオン	7'20"94	KAW	シニア50秒 ノーマル
5	1943	2,593,810	Pow	ノーマル
6	R-タイプ	303,000	南野ムーレ	ノーマル
7	ブレイザー	417,820	REM	ノーマル
8	アフターバーナー	226,000	KAW	1コイン 10面 イージー
9	フラックアタック	372,900	HCS-MPL	ノーマル
10	オスカー	288,100	EVE	1コイン 全面クリア

WE'LL TALK TAITO 大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-タイプ	699,500	SURPASSER LEE II	2周目
2	クロスシューター	12,213,810	SURPASSER LEE	残多数
3	1943	2,951,730	中ボン	全面クリア
4	ダライアス (エキストラ)	9,977,260	SURPASSER LEE II	Xゾーンクリア
5	ドラゴンスピリット	744,730	Z.Z	ランクBクリア
6	ミッドナイトランディング	749	ALCYONE・VX	全面クリア
7	F-14TOMCAT	4,540,030	SURPASSER R.T	ピンボール
8	ブレイザー	295,000	OUCH-MAS	
9	ストリートファイター		SURPASSER LEE	本日入荷
10	キックアンドラン	トータル26	SURPASSER LEE	

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (アフリカ)	2'54"21	RYU	ノーマル
2	スーパーハングオン (アジア)	5'13"41	Ⓐ BRN	ノーマル
3	スーパーハングオン (アメリカ)	7'26"77	RYU	ノーマル
4	スーパーハングオン (ヨーロッパ)	9'23"34	JUN	ノーマル
5	アフターバーナー	132,000	BON&HMS	イージー3機設定
6	1943	2,898,300	GASP	ノーマル1コインクリア
7	R-タイプ	419,700	HEH-LAG	ノーマル
8	ドラゴンスピリット	514,240	Ⓐ JOG!	ノーマル
9	ライフフォース	2,654,300	ファンキーレゲエ	ハード1コイン5—6
10	銀河任侠伝	3,358,700	RYU	ノーマル1コインクリア

プレイスクエアスティング
岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスVゾーン	10,360,270	CHRIS	エキストラバージョン
2	ダライアスWゾーン	10,024,750	CHRIS	エキストラバージョン
3	ダライアスXゾーン	10,126,080	CHRIS	エキストラバージョン
4	ダライアスYゾーン	10,420,130	CHRIS	エキストラバージョン
5	ダライアスZゾーン	10,575,540	CHRIS	エキストラバージョン
6	クロスシューター	19,550,450	YZF	
7	R-タイプ	781,100	OCT	
8	1943	2,652,400	CER BERUS	IP
9	飛翔鮫	4,191,180	POW	
10	ダブルドラゴン	123,410	SGP-S.F	IP

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	フレイサー	10,353,540	JF6AZX	ALLクリア
2	R-タイフ	813,900	MGP.VEX	2—4
3	ドラゴンスヒリット	620,670	MGP.VEX	ハートランクALLクリア
4	バトランティス	262,980	JF6AZX	S-14
5	マスタッシュボーイ	1,080,550	OGATA, Y	R—31
6	魔境戦士	568,300	Mr. ILS	ALLクリア IP
7	ハーフェクトヒリヤート	237,000	M. YUKARI	S—12
8	カルノフ	999,999+α	JF6AZX	ALLクリア
9	迷宮ハンターG	1,454,900	OKA.T	四の章 IP
10	サイドアームス	1,825,400	Mr.ILS	ALLクリア IP

ジョイフルATAGO

高知県高知市愛宕町1-11-24　☎(0888)24-6771

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ヤンチャ丸	265,300	L.MDAA	5面(1コイン)
2	ダライアス	1,030,470	LAY A WAY	EXTRAバージョン Zゾーン(1コイン)
3	ミットナイトランディング	763	MAC	全面クリア(1コイン)
4	忍者くん阿修羅ノ章	5,692,440	L.M.OFF	全面クリア(1コイン)
5	ラスタンサーガ	859,000	池信滋	全面クリア(1コイン)
6	ブランフボッフ	733,370	森秀樹	全面クリア(1コイン)
7	キックアンドラン	24	ARC.QME.SN	1コインFINAL MATCH
8	銀河任侠伝	1,035,900	いか様	全面クリア(1コイン)
9	1943	2,599,870	藤田朋万	全面クリア(1コイン)
10	R-タイフ	467,000	いか様	1—7

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスヒリット	776,660	吉川博之	最終面クリア
2	フレイザー	180,960	RX-78	
3	ワンターモモ	134,500	MARION.S	3—3
4	サイドアームズ	2,723,800	APF	最終面
5	沙羅曼蛇	1,488,500	浜田賢一郎	1コイン 2—6
6	ファンタジーゾーン	9,605,700	松永真一郎	16面
7	奇々怪界	483,250	加来幸信	12面
8	アルカノイト	277,600	吉川博之	17面
9	飛翔鮫	1,076,830	吉川博之	2周の最後
10	アテナ	438,800	城中のT.I君	最終面

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	キャフテンシルバー	141,590	鷲池幸二	3面
2	バルトリック	183,100	永田哲也	3面
3	ライフフォース(赤)	2,275,100	山下邦人	4—6
4	超時迷宮レシオン(1P)	356,620	小川慶輔	1P
5	フラックアタック	841,800	石本章	全面クリア
6	忍者くん阿修羅ノ章	1,066,550	BOM長刀勝	17面
7	サイコソルジャー(1P)	415,600	永田哲也	5面
8	魔境戦士(1P)	368,300	中原勇夫	6面
9	トッフシークレット	1,120,480	小川智憲	6面
10	1943(2P)	4,143,190	山下邦人-VGM 片山道久-VGM	全面クリア(モビ×2)

ゲームスポットキング

高知県高知市駅前1-2　☎(0888)83-8996

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	10,223,400	LAY I	Yゾーン
2	ダライアス	9,672,740	A.L-I	Yゾーン
3	忍者くん阿修羅ノ章	5,894,650	しらこ	1コイン
4	1943	3,057,400	長岡	1コイン
5	スターフォース	6,380,200	長岡	1コイン
6	リベンジオフDOH	1,629,800	大原	1コイン
7	ラスタンサーカ	1,070,700	森智保	1コイン
8	アルゴスの戦士	6,137,200	池一	1コイン
9	アルゴスの戦士	5,945,940	石沢	1コイン
10	飛翔鮫	6,092,530	長岡	1コイン

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992　☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナー	13面	NOM	1クレジット, ダブルグレイドル タイプ点数240,000 3機設定
2	オスカー	1,061,000	C.M	1クレジット全面クリア 3機設定 ランクノーマル
3	ワンターホーイ2 モンスターラント	残りゴールド→4330 4,922,230	ZIC	1クレジット全面クリア ランクノーマル
4	クロスシューター(1P)	10,000,000+α	NOM, PAC, DGM, KYO, KER, C.M	1クレジット ランクノーマル
5	クロスシューター(2P)	1P 10,000,000+α 2P 10,000,000+α	PAC&KYO	1クレジットづつ ランクノーマル
6	フレイザー	1クレジット 全面クリア	MJN, ALT	3機設定 ランクA
7	妖怪道中記	1クレジット天界	PAC, NMC, DGM, 他数名	DGMは3つの宝を取ってクリア 他は熊本パターン
8	R-タイフ	1,236,000	PAC	1クレジット 全16面クリア 3機設定 ランクノーマル
9	エアーウルフ	246,070	C.M	1クレジット 2周目 3機設定 ランクノーマル
10	トラコンスヒリット ニューバージョン	1,171,350	DONはけちゃん	1クレジット 全9面クリア ランクA 3機設定

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーハーハングオン	29,925,490	片山道久	3'04"61 ビギナーコース
2	フラックアタック	807,700	山下邦人	10面・ボス
3	R-タイフ	360,900	山下邦人	S—5
4	タフルトラゴン	123,400	BOM・長刀勝	1コイン全面クリア
5	リベンジオフDoH	421,030	永谷康晃	RD—23
6	ファンタジーゾーン	4,519,600	永谷康晃	20円1ゲーム2—2
7	ドラゴンスヒリット	563,580	古野裕志	全面クリア
8	1943(2P)	4,068,680	片山道久 山下邦人	R—16, モビ×1
9	コンバットスクール	253,880	山下邦人	軍曹
10	妖怪道中記	人間界クリア	片山道久	20円＝1ゲーム 4コイン

メディアインオビヤ

高知県高知市帯屋町2-1-35 片岡ビル　☎(0888)23-0645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	フランフホップ	749,460	L.M.DAA	ALLクリア残機4
2	イクジーサス	1,661,980	L.M.HGL	3周—3面
3	銀河任侠伝	6,484,600	T. YASUO	1コイン・クリア
4	1943	3,186,430	長田仙人	不明(モビ, トンボ)
5	タフルドラコン	421,110	L.M.OFF	1Pのみ 1コインクリア
6	R-タイプ	936,300	MPS-下賀紀子	2周—4面
7	エクスターミネーション	2,958,810	長田仙人	ALLクリア
8	タライアス(V)	10,310,730	LAY A WAY	エキストラバージョン ランク・ハート
9	ヒンホールTOM CAT	5,284,910	L.M.WNA	角度9°
10	ミットナイトランディンク	722	柿内, 浩樹	8面クリア

神宮前キャロットハウス ☆＝6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスヒリット	994,340	MGF TARAKO	1コイン 全9面クリア3機
2	R-タイフ	1,516,800	MGF NYA	1コイン 全2周クリア3機
3	フレイザー	10,367,560	MGF渕野	1コイン全面クリア かせぎなし
4	ワンターホーイ モンスターラント	残り3435ゴールド	MGF渕野	装備は全て伝説 1コイン全面クリア
5	スーハーハンクオン	6'52"81	SYN	シットタウン アメリカ
6	オスカー	320,600	MGF渕野	1コイン 8—1 3機設定
7	フラックアタック	919,600	ERI大山	1コイン ラウンド10
8	銀河任侠伝	10,000,000+α	MGF ZIN	1コイン全面クリア
9	1943(2P)	4,055,090	D.G.S. MFOWKY	1コイン R16クリアモヒ×0
10	トラゴンスピリット(NEWバージョン)	1,028,360	MGF TARAKO	1コイン全面クリア3機

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ブレイサー	全面クリア	HK. special	ランクA スコア関係なし
2	1943(1P)	2,891,930	ARM-MRX	ラウント16 モビ×1
3	R-タイフ	647,300	BLACK	標準　1—8
4	フラックアタック	636,700	HK.special	ステージ9(2—4) エンディンクがない
5	ダブルトラゴン(1P)	148,950	西	1コイン全面クリア
6	スーハークイックス	311,220	HK.special	ラウント6 ハーフェクト×4
7	ワンターボーイ モンスターラント	1,773,610	IKEPPEBOY	ノーマル全面クリア 8.24
8	ワンダーボーイ モンスターラント	987,360	TOS.	ノーマル全面クリア 8.12
9	ワンダーボーイ モンスターラント	765,830	HK. special	ノーマル全面クリア 8.12
10				

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-タイブ	1,262,100	GMC DURUAN	1コイン全2周クリア
2	ワンターホーイ モンスターラント	2,282,000	FAG	1コイン全面クリア
3	トラゴンスヒリット	511,450	KAZUMI	1コイン全面クリア
4	フラックアタック	915,700	FANCY-HKD	
5	銀河任侠伝	1,429,000	ZZ GUNDAN	1コインクリア
6	フレイサー	10,406,100	NYANKORO.T	1コイン全面クリア
7	ダフルドラコン	104,320	LST	1コイン最終面
8	バトランティス	292,660	S.P.T.	1コイン1P
9	1943	2,610,940	KI CLOVIS	1コイン最終面
10	スーパーハンクオン ライトオン	8'36"39	S.P.T.	ヨーロッハ

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計ませんからご注意下さい。

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴン	109,670	山口健	オールクリア(1P)(1C)
2	コンバットスクール	216,940	XYZ. MAMI	実戦(1P)(1C)
3	ドラゴンスヒリット	735,580	白血球2号	オールクリア(1C)
4	トラゴンスヒリット	684,740	白血球1号	オールクリア(1C)
5	1943	2,916,530	ほあし様	R16 モビキャラ×2 (1P)(1C)
6	R-タイフ	856,200	白血球2号	2周目, R5(1C)
7	キャフテンシルバー	61,430	柔道部の星一鉄	(1C)
8	忍者くん阿修羅ノ章		白血球1号	全面クリア(1C)
9				
10				

ハイテクセガ天神

福岡県福岡市中央区大名2-1-56　☎(092)741-6412

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	トラゴンスピリット	492,360	LUM	全面クリア
2	ダフルドラゴン	108,020	川添崇	全面クリア
3	銀河任侠伝	1,298,300	富永	1コイン全面クリア
4	ワンターボーイ モンスターラント	3,324,840	増田	全面クリア
5	アフターバーナー	120,000	UTN	1コイン5面
6	ライフフォース	4,487,100	ADV	8—5 赤PLAYER
7	R-タイフ	664,000	UTN	2—3
8	1943	2,884,610	つじ	1P側
9	ブレイサー	104,580	UTN	
10	コンバットスクール	260,750	UTN	イージー

頑張ったぜコーナー

●ビデオシステムの新製品の取材で京都へ。滞在時間わずか約7時間。京都らしい所にはどこにも行けなかったけど充実した１日だった。
　ビデオシステムは注目株だぞ！
（最近スランプのGOD）

●ぼちぼちピンボールコーナーにハガキが集まってきました。どんどん紹介していこうと思います。
（C・C）



●今回は、私の師匠で同期の逗子高漫研軍団のサトー氏、イッコウ氏にブラックドラゴンのイラストを手伝ってもらいました。どーもありがと。
（就職活動中の転清）

●今月の大ボケ話。先日、ストリートファイターをPLAYした。波動拳が出ない、出ない…。次の瞬間、左手の中指から流血…。くれぐれもつめを切ってからPLAYしましょう。
（悠理）

●島根県の小林君、ビリヤードのゲームをありがとう。編集部にとっておいて、みんなで使いますね。
（ECM－APAPA）

●今年の夏は、海水浴と、ブラックバス釣りに燃えたので、あんまり仕事をしなかったのでした。スイマセン。
（４級免許　鈴木　炎）

●私は今実家のほうで入院中である。おかげでアイランドの原稿が大幅に遅れてしまい編に迷惑をかけてしまった。別に病気で倒れたという訳ではないが、あらためて時間の大切さを痛感する私だった。来号からビシバシやるぞ。
（手術前で緊張する御旅屋）



●新人の久美です。多少ゲームのことはわかりますがまだまだだと思うので、みなさんヨロシクお願いします♡ザウエル倒したヨォー！　うれぴい！
（アムル が好き♡久美）

●記事を書き初めてずい分たつのに、編集後記を書くのは初めてだよーん。最近カプコンゲームしかやらないなあ！
（万年全国2位のPOP）

●最近やたらゲーム中にわめきちらす癖がついてしまった。まわりの仲間も他人のふりをするようになったってか。そうそう、私的なことだけど、8月に和歌山の玉姫君から、私と鈴木炎と山河悠理の20歳の誕生日にということでビールを送ってもらった。ありがとう。
（SPY大和）

●岡山、倉敷のゲーセンめぐり、いかがでしたか。始めての取材でビクビクドキドキ。でもまたやりたいですネ。
（客員の安東&地球丸）

●パズル毎号頭が痛い。でも応募がたくさんある限りやめることはないのです。
（赤斑）

●ふと我にかえると、私も受験生なのだ。これでもうインタイだーと１日に５度は思い、２度は口に出して言う私。
（ああるじいぶう）

●大阪での取材は３回目だが今回もR－タイプの開発者に会えてなかなか実りのある取材になってよかった。掲載は来号になるけど期待してネ。それはよかったのだが、最近客を客とも思っていない対応の悪い店があり、怒り爆発している今日この頃である。
（ぜんじ）

次号（12月号）は10月30日発売！

●金曜日ナノダ

担当編集長・GOD鈴木

お袋のトシは忘れても、これだけは忘れちゃいけないよ。

AMショー大特集　総力取材

■ビデオゲームが低調？

そんな噂話に、セガ、タイトーは…ナムコ、コナミは…アイレム、カプコン、SNKは…どう応えるか!?　期待しよう!!

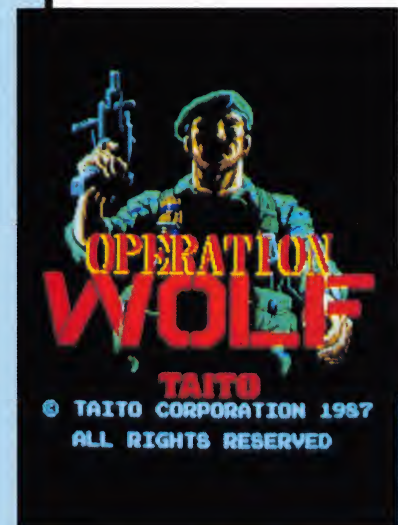
GAMEST 11月号

■昭和62年11月１日発行　第２巻10号通巻14号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　佐藤久美
GOD鈴木　石井ぜんじ　REO.Y.Y.　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA　YOU・A　JOE山田　転　清
植村伴北　POP小玉　FIS　U・V
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

オペレーションウルフ

大統領の命を受け、たった一人で戦い続けるソルジャー キミは生き残れるか!?



うーん渋いぜ／

ストーリー

南米チェリゴ国で勃発したクーデターにより、捕らわれた親米派の大統領と、アメリカ大使館の人々を救出する為にアメリカ政府に傭われたひとりの男、つまりキミが単身チェリゴに潜入し、人質を無事脱出させなければならないのだ。

プレイ方法

プレイするには、筐体に備えてあるマシンガンを使います。引き金を引くと、弾を連射しますし、横のボタンを押すと、ロケット弾を発射するという具合。但し、両方の武器は弾数制限があるので注意してくれ。



パラパッパァーとパラシュートで潜入せヨ。



村でダメージ回復だよーん。あんまし美人じゃないぃ。

ラウンド構成

このゲームは全て6面ありますが、最初は収容所と空港を除く、4つの面しか選べません。

各面について説明しましょう。

☆通信所…ここをクリアしないでほっとくと、他の面をクリアするたびに、敵の人数が5人づつ増えるので注意。

☆ジャングル…ここをクリアすると、収容所が選択できる様になりますョ。

☆弾薬庫…ここをクリアすると、弾薬とロケット弾が補給されるのだ。

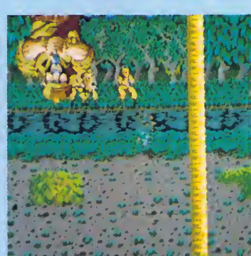
☆部落…ここをクリアすればダメージが20ゲージ分回復するョ。

☆収容所…作戦目標の収容所です。人質が時々画面を横切りますので、人質を撃たぬ様に画面端まで歩かしましょう。画面端にたどり着けば、1人救出になります。(人質の人数×1万点のボーナスが入ります。人質を1人も救出できないと、ゲームオーバーになってしまいますょ。)

☆空港…今度は、収容所で救出できた人数分だけ人質が画面を横切りますので、それを飛行機まで歩かして下さい。

飛行機に人質が乗り込めば本当に救出したことになりますが、人質を全員殺すと、やはりゲームオーバーだゾ。

☆その他…他にも、全6面以外の面として、アクシデントシーンがあります。これは、ランダムに出現するものでして、移動中に敵に発見されたということになっています。さほど難しい面ではないので、気楽に行きましょう。



バグではない。木の上から撃ってくるぞ。



ナイフが飛んでくる。撃ち落せ／



ふざけんなオヤジー。ノコノコでてくるなぁー。



ヘリ3機が相手とは。トホホ…。

実に楽しいデモ画面

敵の投げるナイフ、手榴弾、ロケット弾はマシンガンで撃ち落とすことができます。

また、マシンガンだとヘリは10発、装甲車&哨戒艇は5発で破壊できますョ。ロケット弾なら全て一発で破壊／

気をつけてほしいことがある。画面を横切っていったりする、民間人の女性、子供、ビキニの女性、タンカを持った看護婦等は撃たないこと。撃つとダメージを受けるのだ。

最後にオイシイ情報をひとつ。このゲームには、いろいろなデモがありまして、これが実に楽しいのだ。ぜひ一度プレイしてちょ。

(POP小玉)



みんなは、こうならない様にネ。



アイテム表だよーん。(見りゃ分かるって／)

龍拳王から巻物を取り戻せ!

虎への道

11月発売

©カプコン

カプコンのニューアクションゲームだ。李王を操って敵を倒しながら龍拳王のいる城を目指せ!!

STORY

中国は戦国時代。国は乱れ、天下を狙う龍拳王は次々と町や村を襲い、子供たちをさらっていった。子供たちを龍牙堂に閉じ込め、洗脳し、暗黒の戦士に仕立てあげようというのだ。

これを知った王林寺の老師は李王（リーウォン）に龍拳王の打倒と子供たちの救出を命じた。果して李王は…。

操作方法

☆8方向レバーと2つのボタンを使用します。

☆A（左側）ボタンは、ショットボタン、B（右側）ボタンはジャンプボタン。

☆Aボタンで攻撃します。1押しにつき、1発です。

☆Bボタンで、真上ジャンプします。レバーを入れながらジャンプボタンを押すと、レバーを入れている方向へジャンプします。

☆Bボタンを押す問題で、ジャンプの距離が変わります。Bボタンを押しっぱなしで2Fに登る事が出来ます。

☆敵に捕まった時は、素早くレバーを左右に入れると、振りほどけます。但し、1STAGEの大男〝トウガン〟と2STAGEクリアーボス〝幻魔幽霊坊〟には効きません。

レバー操作

レバーを入れた方向に移動します。但し、階段付近（登り口、降り口）でレバーを入れると階段を登ったり、降りたりします。階段を移動している時は、ショットボタンは使用できません。

レバーを下に入れると、しゃがみ、攻撃をよけたり、低い軌道の攻撃が出来ます。

PLAYERの武器

武器は4種類あり、2段階POW-UPします。一度装備した武器は、コンティニューした場合も継続して使用します。

★鎖鎌

ノーマル武器。楕円を描いて、敵を倒します。頭上からの敵の攻撃に対して強く、接近戦型武器です。しかし、遠くの敵には効き目がありません。

★蛇棍

上下に蛇行を描き、敵を倒します。遠方の敵に対して強く、離れていても敵を倒せます。しかし、一度攻撃に失敗すると、戻りが遅い為、敵に攻撃が出来ず連打が行なえません。

★槍

横方向に真っすぐ突き、敵を倒します。武器の中で一番速く攻撃が出来て接近戦型です。しかし、距離が短い為、間合いを計り敵を倒さなければなりません。

★虎気功

この武器は、修行を越えなければもらえません。

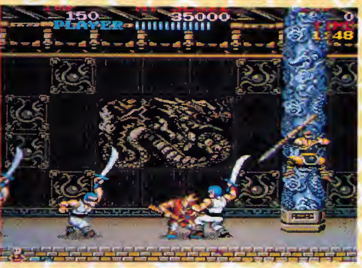
武器の中では最高の物で、唯一の飛び道具です。一度振ると虎の形をした気功が変形軌道で飛んで行きます。しかし、ライフゲージのパウライフの分しか出ず、敵の攻撃を受けると、今まで持っていた武器に変わります。

武器について

武器は最初鎖鎌を持っており、武器箱（赤の玉手箱）を開けると武器が現われ、その上を通過することで取ったことになります。武器箱は2発攻撃することで開けられます。



なんと馬鹿力の俵男



油断するな! 剣男と槍男だ。



闘いは始まった。

POWについて

PLAYERはステージごとに異なったキャラクターのPOW箱を開けることにより、アイテムを得ることができます。POW箱は2発で開けられます。又、アイテムは敵を倒すと現われることもあります。

ステージ構成

ゲームは5ステージと4つの修行の場で構成され、各ステージには中間ボスとクリアボスがいます。

各ステージを終えると修行の場となり、修行を受けなければなりません。

◆第1修行

滝があり、その上から丸太が落下し、それをよけながら進み、浮き沈みする丸太を渡り、対岸の老師の許まで行く。

◆第2修行

塔の中に入り、左右の扉から出て来る修行僧50人を倒し、老師に会う。

◆第3修行

塔をジャンプで登って行き、槍に当たらない様に最上階の



中間ボスのナイラだ。怖いよ



大男トウガン登場

老師の許まで行く。？

◆第4修行

修行をクリアするとプレイヤーは成長します。しかし失敗すると成長せず、次のステージに進みます。失敗してもプレイヤー数はそのままですが、修行で与えられる物は、次の修行まで持ち越されてしまいます。

さすがはカプコン！

グラフィックがとてもきれいだし迫力満点!! さすがカプコンといった感じ。きっとみんなを満足させてくれるにちがいないでしょう。

（SPY大和）



竹槍にささると一発でアウト　してーよー



天女の衣を着て空中を舞う



一撃必殺のボディプレス　あんなのくらったらたまんないよ



ボス　巨漢の不動登場



第2修行、師範代の会話。



第2　ボス　魔幽霊　登場



第1修行ボス



開発中のため　つづきはまた今度。



次はステージ3だ



りゃきび　修行だ

先取り エイ・エム AM ショー！

赤いボディのワーゲンてな感じの本体。



やはり出ました。タイトーの体感ドライブゲーム！コーナリングに気をつけろ、ニトロパワーで500キロ！ 完走できるか!?

フル・スロットル

©タイトー

セガのアウトラン、コナミのウェック・ル・マン24に続いて、ついにタイトーから体感ドライブゲームが発売された。その名も「フル・スロットル」。ニトロパワーを駆使し超スピードで5つのコースを走り抜けよ。

◎プレイ方法

ロック・ツー・ロックのあるハンドルにアクセとブレーキ、そしてニトロチャージャーのボタンのついたギアで自車を運転します。

スタートしてから60秒以内（ノーマル設定の場合）にチェックポイントを通過すると、次のステージに進むことができます。全5ステージから成り、ステージの中に、コースが幾つかに別れているものもあります。

さて、このゲーム最大の特徴の「ニトロパワー」ですが、ギアの先についているボタンを押すことによって、一定時間、爆発的な加速度が得られる、というものです。

スタート直後やカーブで減速した立ち上がりなどに有効です。また、ニトロパワーを連続使用することによって、なんと時速500㎞近いスピードで走ることも可能です。ただし、ニトロパワーは1ステージにつき3回までしか使えません。

◎ゲーム内容

最近ではいろいろなドライブゲームがありますが、そのひとつひとつが、自車の操作感覚から言えば、他のものと全く異った特徴を持っていると言えるでしょう。

このフル・スロットルもこれまでのゲームになかった走行感覚を味わえると思います。

特に、コーナーの曲がり方には相当な「慣れ」が必要です。

コツを一言で言ってしまうと――「コーナーでハンドルを切りっぱなしにせず、カーブに入る直前に、一度ノーズを振ってカウンターを当てるように、車の向きを調節してから切る」ということです。

また、各ステージの残りタイムが次のステージに影響されない、というのもフル・スロットルの特徴です。

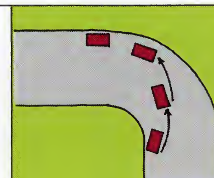
あるステージで、残りタイム10秒で回ろうが、1秒すれすれで回ろうが、次ステージのタイムは60秒のみということです。その代わりに、チェックポイント通過時の残タイム×1万点がボーナス点として加わるので、遅ければその分スコアは悪くなるわけです。

ステージの中に分岐点がある、というのも楽しみの1つです。場所によっては、1ステージの中に7通りものコースの選び方ができる所もあります。

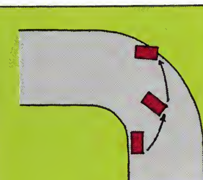
◎前後に動くDX筐体!!

体感ドライブゲームということで、筐体も気になるところですが、アウトランでおなじみの左右の動きに加え、コースの起伏に合わせて前後にも傾く激しい可動筐体となっています。

また、サイドミラー部分に取りつけられたスピーカーから流れるノリのいいVGMも、タイトーの味をよく出していると思います。ステージごとに変わるVGMは常に新鮮な感覚で走れるようにとの配慮でしょうか。



一度ノーズ（車首）を振ってから（逆にハンドルを切ってから）、曲がるようにすればあまりテールが流されなくてすむ。



コーナーに普通の角度で入ってはテールがどんどん流されてしまう。

◎何と言ってもニトロパワー

ドライブゲームをやったことのない人には、少しとっつきにくいかも知れないけど、ニトロパワーの加速度にはゾクッとくるものがあります。ル・マンやアウトランのプレイヤーならこちらも走ってみては？ ドライブ感覚の違いを確かめるのも面白いと思いますよ。

（YOU・A）

ニトロパワーでつっ走れ!



クラッシュしてしまった。家にぶつかる〜。



ちょっとさびしいビル街。



ゴールまでの5ステージのマップ。



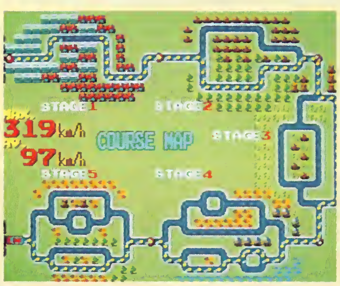
低くたれ込めた雲。雨でも降るのかなー。



鉄骨のビッ○ゲートとでも言おうか…。



夕やけの草原。思いきりとばせ!



最高速度319km/h。平均97km/hは取材ならですね。



この看板は…。プランプポップじゃないか。さすがタイトー。



立体交差が迫る。上の道はどこに続いてるのかな〜。



トンネルの中。ライト灯いてないよ。



ニトロ・パワーの威力だ! 500km/hにいま一歩の482km/hだ。



夕焼け、ヤシの木、海そして高層ビル。ここはハワイですか?



前のトラックをインからさしてブッチギれ!



ニトロ・パワー爆発のチャンスだ?

選者　野村流紋

受賞者発表 第3回

彩色コンクール

第3回目は何と2頁で19人の発表。今回は力作が多く選ぶのに苦労しました。

なんと橋野君は金賞2連覇です。はたして3連覇はなるか。そろそろ常連が出てきましたが、新人の努力にも期待します。9月号では渋谷君とあおいちゃんの絵がいれかわっていました。すいません。



仲群　孔胎君（愛知県）

㊡ダライアスの敵キャラもやはり工場生産なのだろうか。

銅賞



渋谷　佳正君（北海道）

㊡おしくも金をのがしました。私はレイダース見てません。

銀賞



橋野　一昭君（兵庫県）

㊡第2回の時よりもさらにパワーアップして堂々の2連覇！

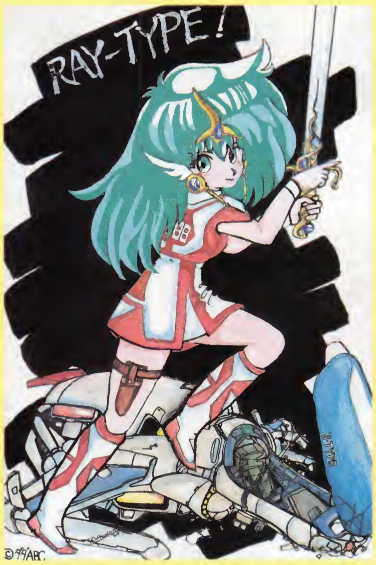
金賞



名本玲子さん（福岡県）

㊡相変らずのみごとな髪の毛。背景は一体何ですか。

入選



塩原　利康君（新潟県）

㊡ぜんじさんが、これは鋭いと思いました。なぜか顔が違う雰囲気です。

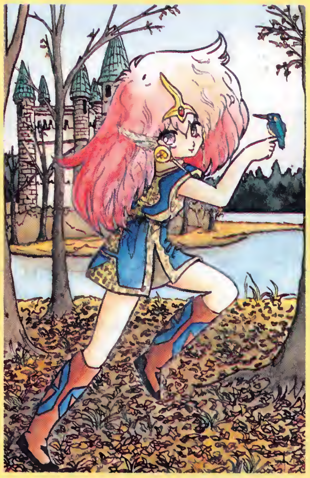
入選



藤沢　秀明君（東京都）

㊡変ったペンネームですね。地球がとってもきれい。…地球なのかな？

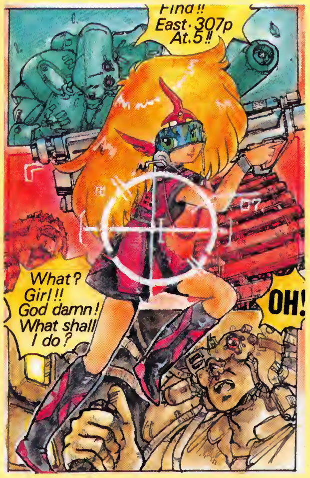
銅賞



佳作　田真多　真樹君（茨城県）
㊞いつもと違って、しっとりした感じですね。
前回は残念でした。



佳作　ＧＩＬさん（北海道）
㊞髪の毛のホワイトがきれいです。いつもハガキをたくさんありがとう。



佳作　けうま君（宮崎県）
㊞この娘の戦闘能力はどのくらいであろうか。このおっさんは何秒もつか…。



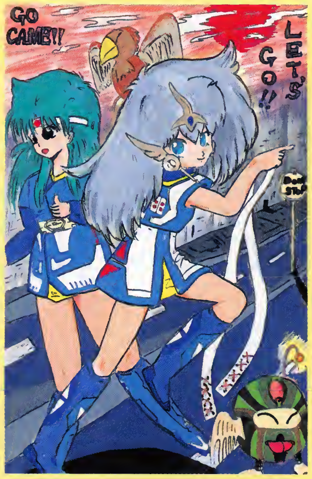
佳作　茂木　健君（千葉県）
㊞顔のぬり方がとても上手い。色鉛筆でしかも背景が無いのに佳作です。



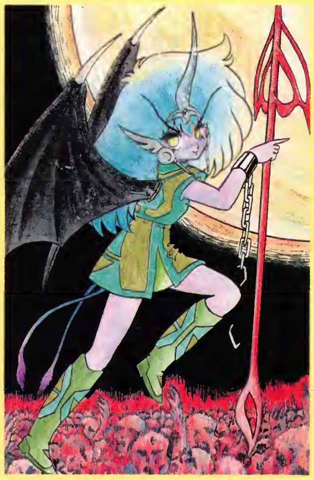
佳作　山川輝貴君（愛知県）
㊞角がついているというようなのは好きです。次回作にも期待します。



佳作　藤田　博之君（岐阜県）
㊞悠理君が気に入ってました。汗とうにうにが良い。



佳作　およたま君（熊本県）
㊞右下のは一体何です？　これは一体何をしているのでしょう？



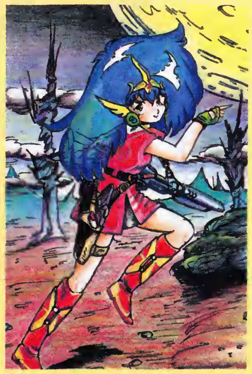
佳作　庄司　靖則君（鹿児島県）
㊞なんとなく気に入りました。今度はぜひ絵の具でぬってね。



佳作　松田　昭司君（北海道）
㊞色のつけ方はもうちょっとだが、髪型が気に入りました。



佳作　塚田　伸幸君（埼玉県）
㊞さすがにこんなアイデアで来たのは君だけです。



佳作　小林　浩君（東京都）
㊞色鉛筆ならではの微妙な色の混合が面白いですね。



佳作　娯楽王君（神奈川県）
㊞逆立ちしながら、ゲーメストバンザイと言っているところの写真待ってます。



佳作　田中　明君（長野県）
㊞強引なエアーバイクが良い。上手くきまりましたね。

ナムコ製ブロックくずし

クエスター

ナムコから、ブロックくずしのゲームがついに出た。その名はクエスター。ナムコがブロックくずしをつくったら、こうなった!?



タイトル画面&ネームレジスト。なんだ、この面数と点数は?

アイテム紹介

○グロリアル…取れば数字分のドットがパドルの両方にのびる。数字が少ないほど落下速度が速い。

○ライナル…取るとパドルの下にラインができ、ミスを1回防いでくれる。

○バリアル…取ると電磁波みたいなのが出現するので、その中にボールを入れると最高8つに分裂する。

○キラーメテオ…パドルが受けるとパドルが小さくなる。初期状態よりは小さくならない。

キャラクター紹介

まずはキャラクター紹介。あんまり種類は多くないのですぐ覚えられるだろう。

○通常ブロック…1発で壊せる。アイテムを隠し持っていることも…。

○耐久ブロック…数発当てないと壊れない。

○増殖ブロック…上下左右にブロックを増やしつつ、斜め下に下りてくる。4発当てないと壊れない。移動すると、ダメージが復活する。

○スピードアップブロック…当たるとボールのスピードがアップする（破壊不可能）。

○スピードダウンブロック…当たるとボールのスピードがダウンする（破壊不可能）。

○ストーンブロック…破壊不可能!!

攻略ポイント

このゲームは、他のブロックくずしにくらべて攻略しやすい方だ。攻略のポイントをあげておこう。

①ボールが横カベに56回当たると3つに分裂するので、スピードがあがる前に分裂させてしまおう。

②増殖ブロックは放っておくと、どんどんブロックを増してつけあがるので早めに退治しよう。

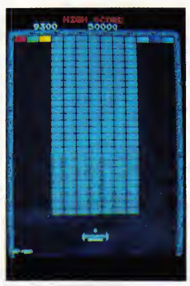
③アイテムは、隠されているブロックがいつも同じなので、各面ごとに攻略法が存在する。作戦を立てろ。

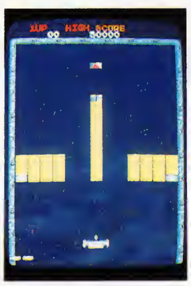
P・S 今回は田井凡人のご協力をいただきました。

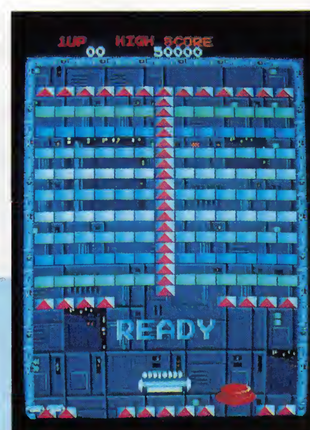
（悠理）


5面。いわずと知れたギャル・ボス。

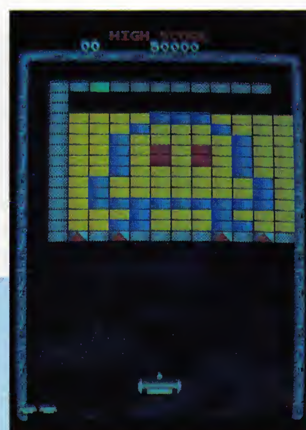

6面。知らなきゃナムコファンではない!? 増殖ブロック2個はつらい。

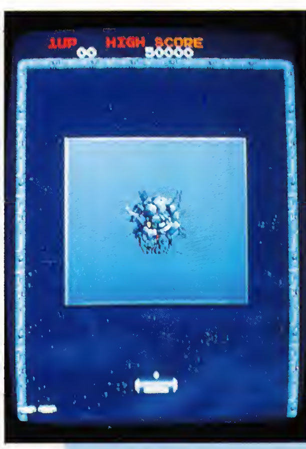

9面。攻略法を君はあみ出したかな?

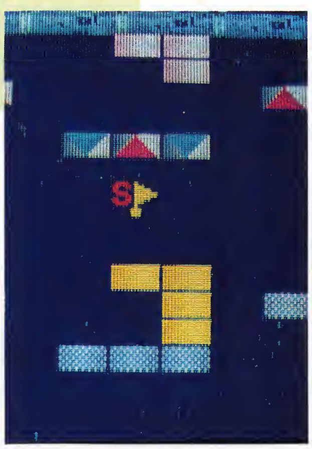

左上にバリアルがある。でもバリアの中に入れにくい。ちなみに10面。



チャレンジングステージ。連射、連射!!


26面。キューティQのキャラクターだよ。


最終面。中央のものを倒せばいいのだけど、どーやって倒すのかなぁ。


やぁ、こんな所に出演していたのかぁ。



株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14 10号 丸萬ビル602号 TEL(06)338 7007(代) FAX(06)338 7150 東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1 3 4 青木ビル2F TEL(03)865 9431(代) FAX(03)865 9437
SNK CORPORATION ROOM #602, MARUMAN BLDG. 14 10, TOYOTSU CHO, SUITA SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE

ゲーメスト 11月号 NO.14

昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第10号通巻14号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社

新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円(送料60円) 雑誌03659-11